Jutsus Sublimes

Amuleto de Repulsão

Sabedoria (abjuração); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Este jutsu cria um amuleto invisível que impede a aproximação de certas criaturas. Escolha um tipo entre animais, construtos, humanoides, monstros e youkai. Criaturas do tipo escolhido não podem se aproximar a menos de 3m do alvo. Elas ainda podem usar suas habilidades e jutsus e até atacar com projéteis, desde que estejam a mais de 3m.

Alternativamente, pode-se escolher uma categoria específica de criatura dentro de um tipo. Por exemplo, pode repelir insetos mas não outros animais; ou shiryou mas não outros youkai.

+1 PM: aumenta o número de escolhas de categorias adicionais dentro de um tipo já escolhido em +1. Por exemplo, se gastar +2 PM, pode escolher repelir insetos, répteis e animais aquáticos, mas não outros animais.

+2 PM: aumenta a distância em +3m.

+5 PM: aumenta o número de escolhas de tipos em +1.

Arma dos Cinco Ventos

Força (vento); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** 1 arma corpo-a-corpo; **Duração:** cena.

Seus golpes uivam como os cinco ventos. A arma afetada causa +1d10 pontos de dano de vento e pode atacar criaturas a até 30m. Se você for desarmado, soltar ou entregar a arma para outra criatura, o jutsu se esvai.

Se você acertar um crítico, o alvo deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude ou sofre um dos efeitos a seguir (role 1d6).

1) Vento Divino: atordoado por uma rodada.

2) Vento Enlouquecedor: confuso por 1d4 rodadas.

3) Vento Uivante: apavorado por 1d4 rodadas.

4) Vento Ensurdecedor: surdez pela cena.

5) Vento Despedaçador: 5d10 pontos de dano de vento adicional.

6) Encontro de dois ventos: role duas vezes, ignorando resultados "6".

+1 PM: muda o alvo para armas de ataque à distância, afetando qualquer arma arremessada por você ou projétil disparado pela arma. Você pode começar a contar a distância da arma a partir de qualquer ponto a até 30m de você: o projétil parece "dançar no vento" e pode até fazer curvas.

Arma do Vácuo

Força (vácuo); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** 1 arma corpo-a-corpo; **Duração:** cena.

Seus golpes carregam o poder do vácuo. A arma afetada ignora redução de dano e causa +4d8 pontos de dano. Se você for desarmado, soltar ou entregar a arma para outra criatura, o jutsu se esvai.

+1 PM: a arma afetada também atinge criaturas incorpóreas como se fossem normais.

+1 PM: muda o alvo para armas de ataque à distância. Afeta qualquer arma arremessada por você ou projétil disparado pela arma.

+5 PM: a arma afetada faz ataques de toque em vez de ataques normais.

Armadura de Dai'Gun

Constituição (transmutação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena ou até ser descarregado.

Como o Mestre das Batalhas, você é envolvido por uma aura mística ou armadura fantasmagórica que aumenta suas capacidades de combate. O alvo recebe +6 na CA, jogadas de ataque, dano e testes de resistência. Também recebe 60 PV temporários. Enquanto este jutsu estiver ativo, o alvo não pode executar outros jutsus.

Se o alvo sofrer dano que poderia levá-lo a 0 ou menos pontos de vida, pode descarregar este jutsu como uma reação e ignorar completamente esse dano.

+5 PM: muda o efeito para que o alvo possa executar outros jutsus enquanto este jutsu estiver ativo.

+10 PM: muda o alcance para curto e o alvo para até 5 criaturas voluntárias. O jutsu pode ser descarregado individualmente por cada criatura. Isso não afeta a duração para outros alvos. Você deve poder executar jutsus lendários para usar este aprimoramento.

Armazenar Jutsu

Carisma (invocação); Tempo de Execução: 1 minuto; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 objeto mundano; **Duração:** permanente até ser descarregado.

Você armazena um de seus jutsus em um objeto. Somente um jutsu pode ser guardado no objeto e você não pode ter mais de um objeto armazenando jutsus ao mesmo tempo. Você ainda pode usar o jutsu que armazenou normalmente.

Uma criatura que esteja segurando o objeto pode gastar uma ação padrão para executar o jutsu armazenado, sem precisar entoar mantras, fazer selos ou gastar PM; uma vez executado o jutsu, o objeto se esvazia. Quaisquer escolhas do jutsu são feitas por você ao executar *armazenar jutsu*. Se o jutsu causa uma penalidade de PM, isso afeta você, e não a criatura que executou o jutsu armazenado.

+5 PM: aumenta o número máximo de objetos armazenando jutsus ao mesmo tempo em +1.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Barreira de Foices de Leen

Inteligência (abjuração, transmutação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Efeito:** foices flutuantes; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Apoiado pelo Ceifador Sombrio, você cria uma massa de pequenas foices flutuantes que giram e cortam incessantemente. Elas podem formar uma barreira com até 30m de largura e 6m de altura, ou um círculo com 6m de raio e 6m de altura, na intersecção entre quadrados. As foices oferecem resistência: atravessar a barreira exige uma ação padrão e sucesso em um teste de Atletismo ou Acrobacia. Bem-sucedida ou não, a tentativa causa 10d6 pontos de dano de corte (Reflexos reduz à metade). A *barreira de foices de Leen* fornece cobertura contra ataques através dela.

Uma vez por rodada, você pode usar uma ação livre para disparar uma das foices flutuantes contra um inimigo a até 30m da barreira. A foice acerta automaticamente, causa 2d6 pontos de dano de corte (sem resistência) e se reintegra à barreira.

+1 PM: aumenta a barreira em +3m na largura ou altura.

+1 PM: aumenta o dano por atravessar em +1d6.

+2 PM: aumenta o dano das foices disparadas em +1d6.

+4 PM: aumenta o número de ataques por rodada das foices flutuantes em +1. Elas devem atacar alvos diferentes.

Bombardeio Celestial

Inteligência (fogo, eletricidade); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Efeito:** até 6 explosões com 3m de raio; **Duração:** cena ou até ser descarregado; **Teste de Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Você cria até seis esferas invisíveis de energia potencial, que podem explodir imediatamente ou quando você ordenar. O jutsu causa um máximo de 12d6 pontos de dano de fogo, mais 12d6 pontos de dano de eletricidade, divididos pelo número de esferas. Por exemplo, você pode criar uma esfera que cause 12d6 de fogo e 12d6 de eletricidade; duas que causem 6d6 de fogo e 6d6 de eletricidade) Três que causem 8d6 de fogo, 8d6 de eletricidade e 4d6 de fogo e eletricidade e assim por diante.

Cada esfera deve ficar em uma intersecção de quadrados; suas áreas de efeito podem se sobrepor. As explosões podem acontecer no momento em que você executa o jutsu, ou quando você gastar uma ação livre para ativar a esfera escolhida.

+1 PM: aumenta o dano máximo de fogo em +1d6.

+1 PM: aumenta o dano máximo de eletricidade em +1d6.

Círculo das Trevas

Carisma (trevas); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Área:** explosão com 12m de raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude anula.

Este jutsu cria uma explosão de escuridão que absorve a força vital das criaturas na área. O *círculo das trevas* pode matar instantaneamente criaturas vivas de 2º nível ou menor, totalizando 10d4 níveis. Alvos com menos níveis são afetados primeiro; entre criaturas com nível igual, as mais próximas do ponto de origem são afetadas primeiro.

Criaturas de 3º a 10º nível recebem 1d4 níveis negativos. Criaturas de 2º nível ou menor que não tenham morrido também recebem esses níveis negativos. Criaturas acima de 10º nível não são afetadas pelo *círculo das trevas*.

+1 PM: aumenta o número de níveis afetados pelo efeito de morte em +1d4.

+2 PM: aumenta o limite de nível para os efeitos em +1. Por exemplo, se gastar +6 PM, criaturas de 5º nível ou menor podem ser mortas instantaneamente, entre 6º e 13º nível recebem níveis negativos e acima de 13º nível não são afetadas.

+2 PM: aumenta o número de níveis negativos causados em +1.

Círculo de Luz

Sabedoria (luz); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Área:** explosão com 12m de raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude anula.

Este jutsu cria uma explosão de luz solar que pode destruir shiryou na área. O *círculo de luz* pode destruir instantaneamente shiryou de 2º nível ou menor, totalizando 10d4 níveis. Alvos com menos níveis são afetados primeiro; entre criaturas com nível igual, as mais próximas do ponto de origem são afetadas primeiro.

Shiryou de 3º a 10º nível ficam cegos e lentos, com duração de 1 dia. Shiryou de 2º nível ou menor que não tenham morrido também recebem esses efeitos. Shiryou acima de 10º nível não são afetados pelo *círculo de luz*.

Outras criaturas de qualquer nível dentro da área removem 1d4 níveis negativos que tenham sofrido.

+1 PM: aumenta o número de níveis afetados pelo efeito de destruição em +1d4.

+2 PM: aumenta o limite do nível para os efeitos em +1.

+2 PM: aumenta o número de níveis negativos removidos em +1.

Colunas de Gelo

Inteligência (frio); Tempo de Execução: ação completa; **Alcance:** longo; **Área:** explosão de 4 cilindros com 3m de raio e 18m de altura; **Duração:** veja texto; **Teste de Resistência:** Reflexos parcial.

Imensas colunas de gelo se projetam a partir da superfície em direção aos céus. Cada coluna causa 8d6 pontos de dano de frio e deixa as criaturas na área caídas; criaturas bem-sucedidas no teste de Reflexos reduzem o dano à metade e não ficam caídas. As colunas não podem se sobrepor, mas podem ficar adjacentes entre si. Elas permanecem no campo de batalha com duração de cena, oferecendo cobertura total. Além disso, os espaços adjacentes às colunas são considerados terreno difícil.

+4 PM: aumenta o dano de cada coluna em +1d6.

Corpo de Terracota

Constituição (ácido, transmutação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você e seu equipamento se transformam em uma estátua viva de terracota. Enquanto este jutsu estiver ativo, o alvo pode

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

gastar uma ação de movimento para ficar completamente imóvel e inerte, voltando ao normal com outra ação de movimento.

No *corpo de terracota*, o tato fica limitado a substâncias que poderiam arranhar pedra. O alvo fica imune a atordoamento, cegueira, dano de habilidade, doenças, surdez, venenos e não precisa respirar ou se alimentar. Também recebe redução de dano 8, resistência a fogo 20 e penalidade de armadura –5.

+2 PM: muda o alcance para longo, o alvo para 1 criatura e a duração para instantânea. Em vez do efeito normal, cancela os efeitos de um jutsu de transmutação com duração permanente, como *maldição da transformação*, *corpo de terracota* e *estátua de gelo*.

+5 PM: muda o alcance para longo, o alvo para 1 criatura, a duração para permanente e o teste de resistência para Fortitude anula. Em vez do efeito normal, transforma o alvo e seu equipamento em uma estátua de terracota inerte e inconsciente. Se a estátua for quebrada a criatura morrerá (veja a CA, RD e PV de objetos no **Capítulo 5**).

Crônica de Tanadora

Sabedoria (adivinhação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** ilimitado; **Alvo:** 1 criatura, objeto ou local; **Duração:** instantânea.

A Professora Celestial relata a você histórias envolvendo o alvo escolhido. Ao executar este jutsu, você deve fazer um teste de Identificar Magia. A dificuldade é reduzida em 5 se você estiver tocando o alvo; CD normal se não estiver tocando o alvo, mas já possui informações sobre ele; e CD +5 se não estiver tocando o alvo e ainda não sabe nada sobre ele.

Se for bem-sucedido, você recebe 2d4 informações úteis sobre o alvo, de acordo com o que estiver procurando. Aquilo que você descobre exatamente depende do mestre: muitas vezes você não vai descobrir tudo que há para saber, mas pode ganhar pistas para continuar a investigação. Se falhar, você não descobre nada, mas os PM são gastos mesmo assim. Você pode tentar novamente.

Você fica exausto por 1 dia após executar este jutsu. Essa condição só pode ser removida com descanso.

+5 PM: muda o efeito para que você não fique exausto após executar este jutsu.

Destruir Sentidos

Carisma (encantamento, trevas); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial.

Você destrói completamente os cinco sentidos do alvo. O alvo fica caído, cego, surdo e a habilidade faro deixa de funcionar. Ele não consegue se levantar sozinho, arrastando-se com deslocamento 3m. Ele também falha automaticamente em todos os testes de Percepção (mas ainda pode usar outros sentidos, como percepção às cegas ou *leitura de chacras*). Se tiver deslocamento de voo obtido por asas, não consegue voar. Também não consegue usar outros métodos de deslocamento, como escalar e escavar.

O alvo não fica mudo, mas tem muita dificuldade de articular palavras: há apenas 25% de chance de se fazer entender ou conseguir entoar mantras. No início de seus turnos, o alvo tem 50% de largar qualquer objeto que esteja segurando.

Se for bem-sucedido em seu teste de resistência, o alvo ainda sofre os efeitos do jutsu por 1 rodada.

+5 PM: muda a duração para permanente. Se for bem-sucedido em seu teste de resistência, o alvo ainda sofre os efeitos do jutsu pela duração da cena.

Dominar Gravidade

Inteligência (vácuo); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Área:** cubo com 12m de lado; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** veja texto.

Você tem completo controle sobre a gravidade. Você pode escolher quais criaturas e objetos livres na área não sofrem os efeitos do jutsu. Escolha:

Aumentar gravidade: as criaturas na área recebem as condições fatigado e lento se falharem em um teste de Fortitude ou recebem penalidades por excesso de carga em caso de sucesso (–2 em testes de Acrobacia, Atletismo, Furtividade e Ladinagem, –3m no deslocamento).

Gravidade subjetiva: as criaturas e objetos livres na área "caem" em direção a uma das faces do cubo escolhidas por você, atingindo-a em uma rodada. Se um obstáculo (como um teto ou parede) impedir esse movimento, elas sofrem 1d6 pontos de dano para cada 1,5m de "queda". Podem então levantar e caminhar no obstáculo.

Se não houver obstáculo, as criaturas e objetos ficam flutuando na face da área afetada, sem poder sair do lugar. Criaturas voadoras podem se mover normalmente, independente da gravidade. Uma criatura adjacente a algo em que possa se agarrar tem direito a um teste de Reflexos para evitar a "queda", mas deve permanecer presa pela duração do efeito, ou cairá.

Reduzir gravidade: as criaturas na área recebem um bônus de +9m no deslocamento em terra, podem carregar o triplo do peso e fazer testes de Atletismo para salto em altura sem correr para pegar impulso.

+5 PM: no início de seus turnos, você pode gastar uma ação padrão para escolher um novo efeito. O efeito anterior se esvai.

Dominar Madeira

Inteligência (transmutação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Alvo/Área:** veja texto; **Duração:** veja texto; **Teste de Resistência:** veja texto.

Como a Princesa das Estações, você tem controle sublime sobre as propriedades da madeira. Escolha um dos efeitos a seguir.

Madeira-ferro: você fornece a um item de madeira de até 50kg a resistência e peso do metal. Assim, você pode ter uma katana ou uma o-yoroi de madeira com as mesmas estatísticas de suas versões metálicas. Efeitos que afetam metal não afetam itens de madeira-ferro. Você pode construir itens de madeira para tornar em madeira-ferro usando Ofício (carpintaria) ou jutsus como *artesão dedicado*. O efeito tem duração permanente.

Metal em madeira: todos os objetos de metal em uma área de explosão com 12m de raio se transformam em madeira. Objetos em posse de criaturas têm direito a um teste de Vontade para anular o efeito; objetos mundanos livres são afetados automaticamente; itens mágicos livres também têm direito ao teste de Vontade. O efeito tem duração permanente.

Armas transformadas em madeira impõem penalidade de –2 em jogadas de ataque e dano. Armaduras têm seu bônus

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

na CA reduzido em 2. Além disso, armas quebram com um resultado 1 natural na jogada de ataque, e armaduras têm CA reduzida em 1 cada vez que são atingidas por um ataque com resultado 20 natural.

Pedra em madeira: como *metal em madeira*, mas afeta apenas objetos feitos de pedra, incluindo gemas preciosas (mas não terra, argila, areia ou cerâmica). Construções de pedra transformadas em madeira passam a usar as estatísticas de objetos de madeira (veja no **Capítulo 6**).

Repelir madeira: todos os objetos de madeira são movidos até o limite do alcance. Objetos fixos de tamanho Médio ou maior não são afetados. Objetos fixos menores se quebram — e suas partes são empurradas. Objetos livres são apenas empurrados. Itens como arcos, clavas, lanças, cabos de armas, flechas e escudos leves são empurrados, mesmo se forem mágicos. Uma criatura pode largar uma arma como uma ação livre, ou um escudo como uma ação de movimento, para evitar ser empurrada também.

O alcance do efeito é centrado no ponto em que você estava quando executou o jutsu. Você pode ser mover, mas o efeito continua emanando a partir do ponto escolhido. O efeito tem duração de cena.

+5 PM: muda a duração de *madeira-ferro*, *metal em madeira* ou *pedra em madeira* para instantânea. Você perde 3 PM permanentes cada vez que executa este jutsu com este aprimoramento.

Enxame Espiritual

Sabedoria (invocação); Tempo de Execução: ação completa; **Alcance:** longo; **Efeito:** enxame de youkai; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** veja texto.

Você invoca centenas ou até milhares de youkai de tamanho Diminuto ou Ínfimo. O enxame de youkai ocupa um cubo de 3m de lado e surge em um ponto escolhido por você dentro do alcance. Uma criatura dentro da área recebe 2d6 pontos de dano de perfuração (sem resistência) e 6d6 pontos de dano de veneno (Fortitude reduz à metade). No início dos seus turnos, o enxame causa dano novamente a qualquer criatura dentro da área.

Uma vez por rodada, como uma ação livre, você pode ordenar ao enxame que se mova até 30m em qualquer direção. O enxame não causa dano enquanto estiver se deslocando.

Você pode escolher em linhas gerais a aparência das criaturas do enxame. O enxame é imune a dano e permanece até o jutsu se esvair, ou ser dissipado. Em ambos os casos, desaparece com um brilho de energia, sem deixar nada para trás. Você só pode ter um *enxame espiritual* invocado por vez.

+3 PM: aumenta o dano de perfuração em +1d6, e o dano de veneno em +1d6.

+5 PM: muda o dano de veneno para vácuo e o teste de resistência para nenhum.

Esconderijo Perfeito

Destreza (ilusão, invocação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 objeto Grande ou maior; **Duração:** permanente ou até ser descarregado.

Você cria uma abertura invisível em um objeto, onde pode se esconder completamente. Até dez criaturas escolhidas por você podem usar o *esconderijo perfeito*, levando consigo seu equipamento. O local é idêntico ao jutsu *esconderijo secreto*.

Criaturas e objetos dentro do *esconderijo perfeito* não podem ser detectadas por nenhum efeito ou jutsu de adivinhação. O *esconderijo perfeito* persiste enquanto houver criaturas dentro. Quando a última criatura sai, o jutsu se esvai e quaisquer objetos trazidos de fora surgem no local onde o jutsu foi executado.

+2 PM: muda a categoria de tamanho do alvo, reduzindo-a em um passo. Este aprimoramento é cumulativo.

Espírito dos Objetos

Sabedoria (invocação, transmutação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Alvo:** veja texto; **Duração:** cena.

Seu poder desperta momentaneamente o espírito das coisas. Você pode afetar 1 objeto Enorme ou 2 objetos Grandes ou 4 objetos Médios ou 8 objetos Pequenos ou 16 objetos Mínimos. Você também pode afetar combinações diferentes de tamanhos. Por exemplo, pode afetar 1 objeto Médio, 4 objetos Pequenos e 4 objetos Mínimos.

Este jutsu não afeta itens mágicos, nem objetos em posse de criaturas. Objetos fixos como plantas e construções podem ser afetados, mas seu deslocamento deve ser mudado para 0m.

Os objetos são transformados em tsukumogami de tamanho apropriado (veja no **Capítulo 7: Bestiário**) e podem agir no começo de seu próximo turno, normalmente avançando e atacando seus inimigos. Você pode dar ordens a eles como uma ação livre. Você não pode executar este jutsu enquanto já tem um *espírito dos objetos* ativo.

+1 PM: muda o tempo de execução para 10 minutos e duração para permanente até ser descarregado. Você armazena o jutsu nos objetos escolhidos. Escolha um local a até 30m dos objetos quando o jutsu é executado. Qualquer criatura que toque ou entre no local irá despertar os objetos, que atacarão. Uma vez despertos, os tsukumogami têm duração de cena. Você dá suas ordens aos objetos quando executa o jutsu, podendo incluir ordens específicas como "não ataque animais" ou "não ataque quem pronunciar esta senha".

+5 PM: muda os alvos afetados em um passo: 1 objeto Descomunal ou 2 objetos Enormes ou 4 objetos Grandes ou 8 objetos Médios ou 16 objetos Pequenos ou 32 objetos Mínimos.

+5 PM: muda o teste de resistência para Vontade anula. Pode afetar itens mágicos e objetos em posse de criaturas, caso falhem em um teste de Vontade.

+10 PM: muda os alvos afetados em dois passos: 1 objeto Colossal ou 2 objetos Descomunais ou 4 objetos Enormes ou 8 objetos Grandes ou 16 objetos Médios ou 32 objetos Pequenos ou 64 objetos Mínimos. Você deve poder executar jutsus lendários para usar este aprimoramento.

Estátua de Gelo

Inteligência (frio, transmutação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** permanente; **Teste de Resistência:** Fortitude anula.

Você transforma o alvo e seu equipamento em uma estátua de gelo, ou prende-o em um bloco de gelo. De qualquer modo, o alvo fica inerte e inconsciente. A estátua ou bloco de gelo são imunes a dano, mas

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

o jutsu pode ser dissipado. Um jutsu de fogo lendário pode ser usado como *anulação* para esse propósito.

+1 PM: muda a duração para cena e o teste de resistência para nenhum. Em vez do efeito normal, o alvo se torna uma estátua de gelo viva. Ele fica imune a atordoamento, cegueira, dano de habilidade, doenças, frio, surdez, venenos e não precisa respirar ou se alimentar. Também recebe penalidade de armadura –2 e vulnerabilidade a fogo.

+2 PM: muda a duração para instantânea. Em vez do efeito normal, você cancela os efeitos de um jutsu de transmutação com duração permanente, como *maldição da transformação*, *corpo de terracota* e *estátua de gelo*.

+5 PM: muda o efeito para que a estátua ou bloco de gelo não sejam imunes a dano. Se a estátua ou bloco for quebrado, a criatura morrerá (veja a CA, RD e PV de objetos no Capítulo 5).

Estrela da Invencibilidade

Constituição (abjuração); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena ou até ser descarregado.

Uma estrela brilha mais forte no céu, envolvendo você em luminosidade tênue. Escolha entre os efeitos a seguir.

Imunidade Mágica: fica imune a um descritor, escolhido entre adivinhação, ácido, encantamento, eletricidade, fogo, frio, ilusão, luz, transmutação, trevas ou vento.

Invencibilidade: fica imune a uma ou mais condições, escolhidas entre abalado e apavorado; agarrado e enredado; atordoado e pasmo; caído; cego, ofuscado e surdo; confuso e fascinado; dano de habilidade (escolha três habilidades, exceto Honra); doenças e venenos; enjoado, exausto e fatigado; ou lento e paralisado. Além disso, não precisa respirar, se alimentar e dormir, mas ainda precisa descansar para recuperar PM.

Invulnerabilidade: fica imune a um tipo de dano físico, escolhido entre corte, esmagamento ou perfuração) Também fica imune a uma manobra de combate, escolhida entre atropelar, desarmar, empurrar ou separar.

A proteção da *estrela da invencibilidade* pode ser sobrecarregada. Se sofrer um efeito ao qual é imune mais de uma vez por rodada, deve ser bem-sucedido em um teste de Vontade; se falhar, o jutsu vai protegê-lo uma última vez e então é descarregado.

+1 PM: aumenta o número de efeitos por rodada antes de sobrecarregar o jutsu em +1.

+2 PM: aumenta o número efeitos que podem ser escolhidos dentro de uma opção em +1. Por exemplo, se gastar +4 PM e escolher imunidade mágica, pode ficar imune a ácido, fogo e frio.

+5 PM: aumenta o número de opções que podem ser escolhidas em +1. Por exemplo, se gastar +5 PM, pode escolher uma opção de imunidade mágica e uma de invulnerabilidade.

Explosão Radiante

Inteligência (fogo, luz); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** explosão com 30m de raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos parcial.

Uma imensa explosão de luz e chamas ocorre ao seu redor. Todas as criaturas na área ficam cegas e sofrem 6d6 pontos de dano de luz e 6d6 pontos de dano de fogo; shiryou e criaturas com sensibilidade à luz sofrem o dobro do dano de luz. Um teste de Reflexos bem-sucedido reduz o dano à metade e evita a cegueira. Você não é afetado pelo jutsu.

+1 PM: aumenta o dano de fogo em +1d6.

+1 PM: aumenta o dano de luz em +1d6.

+2 PM: muda o efeito para que você escolha quais criaturas na área são afetadas.

Forma Espiritual

Sabedoria (invocação, vácuo); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Seu corpo e equipamentos são transformados em versões puramente espirituais. O tipo do alvo muda para youkai; ele e seu equipamento ficam invisíveis e incorpóreos. Ele pode se mover com seu deslocamento em terra em qualquer direção, e também é capaz de enxergar criaturas e objetos invisíveis.

O efeito de invisibilidade é idêntico ao jutsu *invisibilidade ninja*; além disso, pode se mover e continuar invisível e o jutsu não se esvai se fizer um ataque, jutsu ofensivo ou ação similar. Como uma ação de movimento, pode-se ficar visível ou voltar a ficar invisível.

Você pode atacar e interagir normalmente com criaturas e objetos normais ou incorpóreos. Contra criaturas normais, seus ataques são sempre considerados de toque. Se pegar um objeto livre que consiga carregar, ele também fica incorpóreo.

Nessa forma, não é possível executar jutsus com alvo diferente de você. Se a *forma espiritual* se esvair ou for dissipada enquanto o alvo estiver dentro de um objeto sólido, ele sofre 1d6 pontos de dano que não pode ser reduzido para cada 1,5m de deslocamento, e ressurge no espaço vazio mais próximo.

+5 PM: muda o efeito para que seja possível executar qualquer jutsu nessa forma.

+5 PM: muda o alcance para curto e o alvo para até 5 criaturas voluntárias.

Fortaleza Oculta

Inteligência (abjuração, elemental); Tempo de Execução: 10 minutos; **Alcance:** longo; **Área:** construção com qualquer tamanho; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** veja texto.

Todo mestre tem um santuário inexpugnável. Este jutsu protege uma construção com diversos efeitos:

Clima agourento: qualquer criatura que se aproxime a 30m da construção ativa um efeito idêntico ao jutsu *chuva da revelação* que cerca a construção a até 30m.

Confusão: sempre que houver uma escolha de direção, como um corredor em "T", um efeito de confusão é ativado, gerando 50% de chance de seguir pelo caminho oposto ao escolhido (Vontade anula).

Miragens: as portas que você escolher são cobertas por uma *miragem mística*, ficando idênticas a paredes comuns.

Névoa: como uma reação, você pode fazer uma névoa surgir ou se dissipar em todos os corredores. A névoa obscurece toda a visão — criaturas a até 1,5m têm camuflagem e criaturas a partir de 3m têm camuflagem total.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Proteção: todas as portas são protegidas por um efeito idêntico ao jutsu *amuleto de proteção*.

Além desses efeitos, a construção fica imune a adivinhação. Ainda é possível usar jutsus de adivinhação em seu interior, mas se a própria construção é o alvo, nada diferente é detectado, informações não estão disponíveis, é impossível localizá-la, etc.

O jutsu *anulação* pode dissipar um efeito, mas não a própria *fortaleza oculta*. *Disjunção* usada contra a construção dissipa *fortaleza oculta*.

+5 PM: muda a duração para permanente. Enquanto o jutsu com este aprimoramento estiver ativo, seus PM máximos são reduzidos em 10.

FUSÃO

Constituição (transmutação); Tempo de Execução: ação completa; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** você e 1 nakama voluntário; **Duração:** cena.

Você e um nakama efetuam uma fusão completa de seus corpos, formando uma nova criatura que mescla as melhores qualidades de ambas. A outra criatura deve ser de mesmo tipo e tamanho similar (uma categoria maior ou menor). Você tem o controle da criatura mesclada. A aparência da fusão reúne elementos de ambos, escolhidos por você.

A fusão tem pontos de vida máximos iguais à soma dos PV atuais de ambas as criaturas. Para cada valor de habilidade, a fusão tem o maior entre ambos. Todas as habilidades de raça e de classe, talentos e perícias treinadas de ambas as criaturas estão disponíveis (mas não se acumulam entre si). A fusão usa o tamanho, resistências, bônus de ataque e perícias mais altos. Você decide quais equipamentos de cada criatura são absorvidos e quais permanecem em uso pela fusão. Itens mágicos absorvidos não podem ser usados e deixam de funcionar.

A fusão tem pontos de magia máximos iguais à soma dos PM atuais de ambas as criaturas, e conhece todos os jutsus que cada criatura conhece.

Quando o jutsu se esvai, as criaturas se separam. A outra criatura aparece em espaço adjacente ao seu. Se não houver espaço, você e a criatura sofrem 10d6 pontos de dano e se separam, ocupando o mesmo espaço (e em posição bastante desconfortável...). Os pontos de vida e magia remanescentes são divididos igualmente entre você e seu nakama, arredondados para cima; você pode sair da *fusão* com mais PV ou PM que antes, mas não mais que seu máximo. Ambas as criaturas continuam sob quaisquer efeitos prejudiciais que tenham afetado a fusão, como doenças, venenos, níveis negativos e dano de habilidade. Se a fusão morre, ambas as criaturas morrem e seus corpos se separam.

+5 PM: muda o alvo para você e uma criatura, e o teste de resistência para Fortitude anula. Você pode forçar uma *fusão* com uma criatura involuntária; se for bem-sucedido, recebe todos os efeitos normais deste jutsu. Porém, a cada rodada seguinte, no início de seus turnos, a criatura involuntária tem direito a um teste de Vontade; se for bem-sucedida, o jutsu se esvai. Usar este aprimoramento é uma violação de honra severa.

GOLPE DESINTEGRADOR

Força (transmutação); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial.

Você desfere um golpe que brilha com uma energia esverdeada. Se acertar seu próximo ataque, causa dano normal e o alvo deve fazer um teste de Fortitude. Em caso de falha, sofre mais 20d6 pontos de dano que ignoram redução de dano; se bem-sucedido, o dano extra diminui para 5d6.

Independentemente do teste de Fortitude, se o alvo é reduzido a 0 PV ou menos, seu corpo será completamente desintegrado, restando apenas pó.

Se errar o ataque, o jutsu se esvai; se acertar um objeto, ele só tem direito ao teste de resistência se estiver em posse de uma criatura.

+1 PM: escolha um tipo de material, como metal, madeira ou pedra. Se acertar um objeto ou criatura composta principalmente por este tipo de material, o dano é maximizado, como se estivesse sob efeito do talento Jutsu Maximizado.

+1 PM: muda o tempo de execução para ação padrão, o alcance para longo e o alvo para efeito de raio. Você dispara um raio esverdeado contra uma criatura ou objeto, fazendo um ataque de toque à distância. Se acertar, causa o efeito do jutsu.

+2 PM: aumenta o dano em +1d6.

GOLPE FINAL

Força (transmutação); Tempo de Execução: ação completa; **Alcance:** longo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea.

Você foca suas energias e avança em direção a um único oponente, tentando finalizar o combate. Você deve se deslocar até um espaço adjacente ao alvo e fazer um ataque corpo-a-corpo com bônus de +8. Se acertar, o alvo cai inconsciente e sangrando, reduzido a –1 PV. Se errar, causa o dano normal de seu ataque.

Você fica fatigado com duração de cena após executar este jutsu. Além disso, se você se deslocar pelo ar para desferir o *golpe final*, cai em seguida.

+1 PM: muda o efeito para que você não sofra dano de queda se deslocar-se pelo ar para desferir o golpe.

+2 PM: muda o efeito para que você não fique fatigado após executar o jutsu.

GRANDE KAMI

Sabedoria (invocação); Tempo de Execução: 10 minutos; **Alcance:** longo; **Efeito:** 1 criatura invocada; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade parcial.

Você suplica aos espíritos por ajuda, solicitando a presença de um youkai para ajudá-lo. Você escolhe o ND do youkai, mas a criatura que aparece é escolhida pelo mestre. O youkai escolhido tem ND máximo equivalente a seu nível –2. Caso o youkai seja bem-sucedido em seu teste de Vontade, pode se recusar a aparecer — o jutsu se esvai, e os PM são gastos mesmo assim. Se ele falhar, é invocado pela magia.

Quando o youkai é invocado, aparece dentro do alcance do jutsu. Você então pode solicitar um serviço — desde algo simples como "use suas asas para nos levar até o topo da montanha" até algo complexo como "escolte esses camponeses até a fortaleza" —, mas isso exige um pagamen-

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

to em troca. O custo fica entre ND x 50 ¥o para tarefas simples, até um máximo de ND x 500 ¥o para tarefas complexas.

A forma de pagamento varia: doações a um templo, um item mágico, Yan... Você pode tentar negociar, com um teste oposto de Diplomacia para barganhar. Se vencer, muda o custo em 50% a seu favor. Se ganhar por 10 pontos de diferença ou mais, não precisa pagar nada. Se perder, o youkai vai embora. Se perder por 5 ou mais, ele o ataca.

A criatura retorna a seu mundo de origem após cumprir a tarefa.

+5 PM: aumenta o ND máximo do youkai em +1.

Indolência dos Malditos

Carisma (trevas); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** explosão em cone de 18m; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial.

Ondas de energia sombria se espalham à sua frente. Todas as criaturas na área ficam exaustas, ou apenas fatigadas se forem bem-sucedidas em seu teste de resistência.

+2 PM: muda o efeito para que você escolha quais criaturas na área serão afetadas.

Insanidade de Okoreeji

Carisma (encantamento); Tempo de Execução: ação completa; **Alcance:** longo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** permanente; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

A mente do alvo é enevoada para sempre pelo Lorde Louco. Escolha entre os efeitos a seguir.

Catatonia: o alvo fica enjoado.

Comportamento Errático: o alvo fica confuso.

Espasmos: o alvo tem penalidade de –10 em qualquer teste envolvendo ações físicas, como jogadas de ataque, dano, Reflexos e perícias baseadas em Força e Destreza.

Paranoia: o alvo tem atitude hostil contra todas as criaturas que encontrar.

Você também pode inventar sua própria insanidade, usando estes exemplos como sugestões, mas o mestre tem a palavra final sobre o efeito. Os efeitos deste jutsu só podem ser removidos pelos jutsus *purificação*, *restauração de Fuyuan* e *revitalização de Hyaku-nen*.

+5 PM: muda o teste de resistência para Vontade parcial. Se for bem-sucedido em seu teste de resistência, o alvo ainda sofre o efeito do jutsu por 1 rodada.

Kata da Toupeira

Destreza (transmutação); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Como a covarde toupeira, você não teme se sujar para derrotar seus inimigos. O alvo recebe deslocamento de escavar 9m. Se estiver em contato com o solo, consegue perceber outras criaturas que também estejam, com um alcance de 18m.

+2 PM: aumenta o deslocamento de escavar em +3m.

+2 PM: aumenta o alcance da percepção em +9m.

Maldição do Ridículo

Carisma (encantamento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1d4 rodadas; **Teste de Resistência:** Vontade parcial.

Você faz um oponente se comportar de maneiras imprevisíveis. Escolha entre os efeitos a seguir.

Dança Irresistível: o alvo começa a dançar loucamente. Ele só pode fazer uma ação de movimento por rodada, fica desprevenido e recebe –10 em testes de Reflexos.

Riso Histérico: o alvo gargalha loucamente sem parar. Ele não pode fazer ações. Uma criatura de uma raça diferente da sua recebe +4 no teste de resistência, porque o humor é diferente entre as raças.

Voz Hilariante: o alvo fala sem parar com uma voz engraçada. Ele não pode entoar mantras ou usar qualquer efeito que exija falar, e só pode fazer uma ação (padrão ou de movimento) por rodada.

Se for bem-sucedido em seu teste de resistência, o alvo ainda sofre o efeito do jutsu por 1 rodada.

+5 PM: muda a duração para cena.

Manipulador de Vontades

Carisma (encantamento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** permanente; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você pode moldar as atrações e aversões do alvo. Escolha entre os efeitos a seguir.

Atração: o alvo fica interessado em uma criatura, objeto ou local escolhido por você. Ele usará suas ações para obter, conhecer, se aproximar, dar atenção ou localizar o objeto de sua atração. Apesar disso, o alvo não cometerá ações suicidas. Ele ainda será capaz de reconhecer perigo, mas não fugirá a menos que a ameaça seja imediata. Se o alvo estiver atraído por uma criatura, sua atitude para com ela será prestativa.

Aversão: o alvo fica incomodado com uma criatura, objeto, palavra, ação ou local escolhido por você. Se a aversão for contra um criatura ou objeto, o alvo tentará manter-se no mínimo a 9m de distância, e sua atitude para com a criatura será inamistosa. Se a aversão for a uma palavra, o alvo tentará não pronunciá-la. Se a aversão for a uma ação, o alvo não praticará a ação por vontade própria; se a aversão for a um local, o alvo não ficará nele.

O alvo usará suas ações para evitar sua aversão, mas não entrará em perigo para fazê-lo. Se for forçado a realizar ou se aproximar de sua aversão, fica abalado e sua atitude muda para hostil no caso de aversão a uma criatura.

+2 PM: muda o tempo de execução para 1 minuto, o alvo para 1 objeto e o teste de resistência para Vontade parcial. Você também deve escolher um tipo de criatura, como humanoides, animais, etc. ou uma medida de Honra, como desonrado, sórdido ou desumano. Criaturas do tipo ou Honra escolhidas que estejam a até 30m do objeto ficam atraídas ou aversas a ele pela cena se falharem em seu teste de resistência; se forem bem-sucedidas podem agir normalmente naquela rodada, mas devem fazer o teste novamente se estiverem dentro do alcance.

+2 PM: muda o tempo de execução para 1 hora, o alvo para área de cubo de 30m de lado e o teste de resistência para Von-

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

tade parcial. Você também deve escolher um tipo de criatura, como humanoides, animais, etc. ou uma medida de Honra, como desonrado, sórdido ou desumano. Criaturas do tipo ou Honra escolhidas que entrem na área ficam atraídas ou aversas a ela pela cena se falharem em seu teste de resistência; se forem bem-sucedidas podem agir normalmente naquela rodada, mas devem fazer o teste novamente se estiverem dentro da área.

Movimento Instantâneo

Destreza (invocação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** ilimitado; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea.

Você desaparece e reaparece em outro lugar instantaneamente. Não é necessário enxergar o destino: por exemplo, pode se transportar 3m adiante para ultrapassar uma porta fechada. No entanto, não é possível se transportar para lugares nunca visitados, que não sejam óbvios ou cuja descrição não possua. Ou seja, não é possível se transportar diretamente para "a sala de tesouro do magistrado" se nunca esteve nela e nem falou com alguém que esteve. Este jutsu não permite viajar para outros mundos.

Uma vez transportadas, criaturas não podem agir até a rodada seguinte. Os alvos não podem aparecer dentro de um corpo sólido; se o ponto de chegada não tem espaço livre, ressurgem no espaço vazio mais próximo.

+1 PM: muda o alvo para até 10 criaturas voluntárias. Elas devem estar adjacentes entre si para serem afetadas pelo jutsu.

+1 PM: aumenta o número de criaturas afetadas em +1.

+2 PM: muda o alvo para 1 objeto de até 500kg.

+5 PM: muda o tempo de execução para ação de movimento e a duração para cena. Enquanto o jutsu estiver ativo, o alvo pode se movimentar com seu deslocamento normal, mas sem precisar atravessar fisicamente o espaço em questão. Ele apenas desaparece e ressurge imediatamente no local escolhido, desde que pudesse chegar ali com seu deslocamento normal. Isso gasta ações de movimento normalmente.

Palanquim Celestial

Destreza (vento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** ilimitado; **Efeito:** carruagem de nuvens; **Duração:** cena.

Você cria um palanquim aberto, feito de nuvens, capaz de carregar até cinco criaturas e seus equipamentos. O palanquim tem deslocamento de voo 180m e, se estiver em combate, pode fazer uma ação de movimento por rodada, seguindo seus comandos mentais.

Os passageiros são considerados incorpóreos, incluindo seus equipamentos.

+1 PM: aumenta o número máximo de passageiros em +1.

+1 PM: muda o descritor para frio. O palanquim passa a ser feito de espuma do mar, e ganha deslocamento de natação 180m, em vez de voo. Seus passageiros não precisam respirar, nem sofrem penalidades por lutar embaixo d'água.

Palavra dos Ancestrais

Carisma (abjuração, vento); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** dispersão com 9m de raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você pronuncia como mantra uma única palavra, que é ecoada pelas vozes de centenas de espíritos ancestrais. Este jutsu afeta apenas criaturas com medida de Honra acima ou abaixo da sua, à sua escolha. Por exemplo, se você é honrado (Honra 12), o jutsu afetará apenas criaturas com Honra 16+ ou Honra 9 ou menor. As criaturas na área sofrem os efeitos abaixo de acordo com seu nível.

- Acima de 14º nível: ficam pasmas por uma rodada e surdas pela cena.
- Entre 6º e 14º nível: ficam confusas ou paralisadas (à sua escolha) por 2d4 rodadas, e lentas pela cena.
- Abaixo de 6º nível: morrem ou caem inconscientes (à sua escolha).

Além disso, se você estiver em seu mundo nativo, todos os youkai afetados são banidos para seu mundo de origem, como no efeito expulsar do jutsu *rito do exorcista*.

+5 PM: aumenta o limite do nível para os efeitos em +1. Por exemplo, se gastar +10 PM, os efeitos ocorrem com criaturas acima de 16º nível, entre 8º e 16º nível e abaixo de 8º nível.

Perfeição do Dragão

Sabedoria (transmutação); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você se torna sábio e poderoso como um abençoado filho do Deus-Dragão. O alvo recebe +4 em Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma. Esse aumento não oferece PV ou PM adicionais, mas aumenta seu limite de PM por jutsu para chacras abertos.

+5 PM: muda o efeito para que o alvo também receba bônus em Honra. Você só pode usar este aprimoramento se for honrado ou digníssimo.

+10 PM: aumenta os bônus em +2.

+15 PM: muda o alcance para curto e o alvo para até 5 criaturas. Você deve poder executar jutsus lendários para usar este aprimoramento.

Punhos de Tikauromu

Força (transmutação, vácuo); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Efeito:** 2 punhos mágicos; **Duração:** cena.

Um par de punhos gigantes feitos de energia surge ao seu redor. Ao executar o jutsu, cada punho inicia uma das opções a seguir:

Agarrar: o punho usa a manobra agarrar contra um alvo escolhido dentro do alcance, com bônus de +30. O punho só solta o alvo se receber esta ordem.

Arrastar: se já estiver agarrando um alvo, o punho pode arrastá-lo, com deslocamento de voo 9m, até o limite do alcance do jutsu.

Cobertura: o punho se posiciona entre você e um alvo à sua escolha dentro do alcance, fornecendo cobertura (CA +4) contra o alvo. Nada é capaz de enganar o punho — escuridão, invisibilidade, transformações ou disfarces não o impedem de protegê-lo.

Empurrar: o punho usa a manobra empurrar contra um alvo escolhido dentro do alcance, com bônus de +30, até o limite do alcance do jutsu.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

No início de seus turnos, os punhos continuam realizando as ações escolhidas contra os alvos escolhidos. Nesse momento, você pode gastar uma ação de movimento para dar novas ordens para os punhos, escolhendo outras ações e oponentes.

+1 PM: aumenta o bônus de ataques e manobras dos punhos em +1.

+2 PM: adiciona a seguinte escolha para os punhos: *Golpear:* a cada rodada, o punho ataca um alvo escolhido dentro do alcance, com bônus de +32, causando 2d6+10 pontos de dano de esmagamento. Uma criatura atingida pelo punho deve passar em um teste de Fortitude ou ficará atordoada por 1 rodada.

+3 PM: adiciona uma escolha para os punhos. *Esmagar:* se já estiver agarrando uma criatura, o punho pode esmagá-la, causando 2d6+10 pontos de dano de esmagamento que ignoram qualquer redução de dano.

+5 PM: aumenta o dano das escolhas *golpear* e *esmagar* em +1d6.

+10 PM: muda o efeito para quatro punhos mágicos. Você deve poder executar jutsus lendários para usar este aprimoramento.

Punição dos Ancestrais

Sabedoria (abjuração); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena ou até ser descarregado.

Os ancestrais tecem uma aura de energia ao seu redor, para proteger e punir. O alvo recebe CA+6 contra criaturas com Honra acima ou abaixo da sua, mas apenas uma ou outra. Por exemplo, se o alvo é honesto (Hon 12), recebe o bônus contra criaturas honradas e digníssimas, ou contra criaturas desonradas, sórdidas e desumanas.

O alvo pode descarregar este jutsu como uma ação padrão para usar um efeito idêntico aos jutsus *rito do exorcista* ou *anulação*, mas apenas contra criaturas que tenham tantos níveis quanto você + seu modificador de Sabedoria e que sejam afetadas pelo bônus, ou contra jutsus executados por criaturas afetadas pelo bônus.

+1 PM: muda o alcance para corpo-a-corpo e o alvo para 1 criatura.

+1 PM: aumenta o bônus na CA em +1.

Rajada das Mil Gemas

Destreza (elemental, ilusão); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** explosão em cone de 9m; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** veja texto.

Raios multicoloridos surgem à sua frente, causando vários efeitos diferentes. Criaturas na área que falhem em um teste de Vontade ficam cegas pela cena. Além disso, cada criatura na área é atingida por um ou mais raios de cor específica, como visto a seguir. Role 1d8 para cada criatura:

1) Vermelho. 6d6 pontos de dano de fogo (Reflexos reduz à metade).

2) Laranja. Veneno causa morte (Fortitude reduz a 1d6 pontos de dano de Constituição).

3) Amarelo. 12d12 pontos de dano de eletricidade (Reflexos reduz à metade).

4) Verde. 8d8 pontos de dano de ácido (Fortitude reduz à metade).

6) Azul-verde (ao). 10d10 pontos de dano de vento (Reflexos reduz à metade).

5) Azul. Estátua de gelo (como no jutsu de mesmo nome, Fortitude anula).

7) Violeta. Enviado para outro mundo (Vontade anula).

8) Atingido por dois raios. Role mais duas vezes, ignorando resultados "8".

+10 PM: muda o efeito para que cada criatura na área seja atingida por dois raios; em um resultado "8", é atingida por três raios.

Regeneração de Sugora

Constituição (luz, transmutação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Seus ferimentos não duram muito, como acontece com o Senhor dos Kaiju. O alvo recebe cura acelerada 5 e imunidade a doenças, venenos e às condições fatigado e exausto. Partes do corpo que tenham sido arrancadas (como uma mão ou perna), assim como ossos quebrados e órgãos danificados, crescem novamente. Se a parte arrancada estiver em contato com o corpo, a regeneração é instantânea; caso contrário, leva 2d10 rodadas e a parte arrancada se desintegra.

À sua escolha, o alvo pode receber cura acelerada 20, mas o mestre escolhe secretamente um tipo de dano não afetado pela cura acelerada, entre físicos (corte, perfuração ou esmagamento) ou energia (ácido, eletricidade, fogo, frio, vento).

+2 PM: muda o efeito para que a regeneração de qualquer parte arrancada ou danificada seja instantânea.

+5 PM: além do efeito normal, um alvo decapitado não morre e pode regenerar um novo corpo a partir da cabeça. O corpo original se desintegra, deixando apenas seus equipamentos para trás.

Retirada Relâmpago

Inteligência (eletricidade, invocação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** permanente até ser descarregado.

Os precavidos sabem que, às vezes, é necessário bater em retirada. Ao executar este jutsu, você escolhe um lugar seguro, que deve conhecer pessoalmente. Se escolher um lugar que conhece, mas não visita há mais de 1 mês, deve ser bem-sucedido em um teste de Identificar Magia. Em caso de falha, o jutsu não funciona, mas os PM são gastos mesmo assim.

Enquanto o jutsu está ativo, o alvo pode entoar um mantra ou fazer um selo a qualquer momento, como uma reação; um relâmpago cai, transportando-o para o lugar seguro escolhido, e o jutsu é descarregado. O jutsu não é capaz de transportar o alvo para outros mundos.

Enquanto o jutsu estiver ativo, seus PM máximos são reduzidos em 10.

+1 PM: muda o efeito para que o alvo não precise de um selo ou mantra para descarregar o jutsu.

+2 PM: ao descarregar o jutsu, o alvo causa 10d8 pontos de dano de eletricidade em qualquer criatura adjacente (Reflexos reduz à metade).

+5 PM: muda o alcance para curto e o alvo para até 5 criaturas. Cada criatura pode ativar o jutsu independentemente das outras, e você pode ativar o jutsu para outras criaturas. Enquanto o jutsu estiver

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

ativo em pelo menos uma das criaturas, seus PM máximos são reduzidos em 10.

+10 PM: muda o efeito para ser capaz de transportar o alvo para outros mundos.

Revitalização de Hyaku-nen

Sabedoria (luz); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea.

Você instila a persistência de Hyaku-nen, o Imortal, em um nakama. Este jutsu cura 100 PV, além de todo dano de habilidade (exceto Honra). Se o alvo tiver PV negativos em número maior que metade de seus PV totais, antes de uma rodada inteira ter se passado, este jutsu pode curá-lo. Para todos os propósitos, ele não chegou a morrer.

Este jutsu também cura qualquer doença ou veneno, e qualquer das seguintes condições: atordoado, cego, confuso, enjoado, exausto, fatigado, ofuscado, pasmo e surdo. Se usado contra um shiryou, causa 100 pontos de dano de luz (Vontade reduz à metade).

+1 PM: se o alvo estiver com PV negativos, seus PV são levados a 0 e então a cura é aplicada.

+5 PM: aumenta a cura ou dano em +50 PV.

+5 PM: também remove todos os níveis negativos do alvo.

+5 PM: muda o alvo para até 5 criaturas.

Revolta Espiritual

Carisma (encantamento, invocação, trevas); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Alvo:** 1 humanoide ou animal; **Duração:** cena) **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você libera forças espirituais ocultas dentro de si, e sombras fantasmagóricas possuem seus inimigos. Se o alvo falhar em seu teste de resistência, fica sob seu controle mental como no jutsu *dominar mente*. Além disso, fica envolto por uma aura sombria: ganha camuflagem (ataques contra ele têm 20% de chance de falha), seus ataques físicos causam +1d10 pontos de dano de trevas e recebe +4 em jogadas de ataque e testes de Furtividade.

Se o alvo sair do alcance do jutsu, o controle se esvai — mas não a aura sombria, que permanece até o fim da duração.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +1. Você pode gastar uma ação de movimento para dar uma mesma ordem a todos os alvos, ou uma ação de movimento para cada ordem diferente.

+5 PM: muda o alvo para 1 criatura.

+10 PM: muda o efeito para que o jutsu não se esvaia se o alvo sair do alcance. Você deve poder executar jutsus lendários para usar este aprimoramento.

Rocha Cadente

Inteligência (ácido); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** longo; **Efeito:** rocha cadente com 6m de raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos parcial.

Este jutsu derruba uma pedra imensa no campo de batalha; dizem que um mago gaijin adaptou e popularizou este jutsu em Arton. A rocha aparece a uma altura de 30m e mergulha em direção ao solo. Criaturas voadoras em seu caminho sofrem 1d6 pontos de dano de esmagamento para cada 1,5m de queda da rocha, e caem. Um teste de Reflexos reduz o dano à metade e evita a queda.

Criaturas no chão da área atingida sofrem dano total (20d6 pontos de esmagamento) e ficam presas sob a rocha. Um teste de Reflexos reduz o dano à metade e evita o aprisionamento. A única ação possível para uma criatura presa é tentar erguer a rocha para sair, com uma ação padrão e um teste de Atletismo (CD 25). Várias criaturas podem se unir para levantar a rocha, usando a regra de prestar ajuda.

+5 PM: muda o dano da rocha para 2d6 pontos de dano de esmagamento para cada 1,5m de queda.

Trilha Infalível de Nozomi

Carisma (adivinhação); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Inspirado pela Senhora dos Caminhos, você sabe a trilha mais simples e direta para entrar ou sair de um lugar. Assim, o jutsu pode ser usado para descobrir a rota até o quarto do senhor de uma fortaleza, ou a saída mais próxima de um complexo de cavernas, mas não serve para encontrar o caminho até uma criatura ou objeto; o jutsu funciona apenas em relação a lugares.

Se o alvo tiver um encontro significativo (uma cena) enquanto tenta percorrer a trilha, o conhecimento se perde e o jutsu se esvai. A trilha oferecida é sempre a mais curta, e que seja capaz de seguir usando suas capacidades normais — ela nunca indicará caminhos que exijam testes de perícia mais difíceis que CD 10 e sempre tentará evitar armadilhas e perigos similares (mas não revela onde estão armadilhas e perigos, apenas tenta evitá-los).

+2 PM: muda o alcance para curto e o alvo para até 5 criaturas.

+5 PM: muda a duração para permanente até ser descarregado. O alvo mantém o conhecimento mesmo que tenha encontros significativos; o jutsu só esvai ao chegar no local escolhido. Enquanto o jutsu com este aprimoramento estiver ativo, seus PM máximos são reduzidos em 15.

Truque das Cópias Perfeitas

Destreza (ilusão); Tempo de Execução: ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo/Efeito:** você/cópia; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** Vontade parcial.

Você desorienta seus inimigos ficando invisível e criando uma cópia de sombras simultaneamente. O efeito de invisibilidade é idêntico ao jutsu *invisibilidade ninja*; além disso, você pode se mover e continuar invisível e o jutsu não se esvai se você fizer um ataque, jutsu ofensivo ou ação similar.

Ao mesmo tempo, uma cópia ilusória sua aparece no espaço em que você está. Ela funciona como no jutsu *truque das cópias sólidas*; ela também tem seu cheiro e você pode fazer jogadas de ataque com ela. Ataques da cópia causam 50% do dano normal. Você pode executar jutsus através da cópia, se estiver a até 30m. No início de seus turnos, você deve escolher de quem seus jutsus vão se originar (você ou cópia), mas ainda deve gastar suas próprias ações e PM normalmente.

+2 PM: aumenta o número de cópias em +1.

+5 PM: aumenta o dano da cópia em +25% (até um máximo de 100%).

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Jutsus Lendários

Amuleto Mental

Constituição (abjuração); Tempo de Execução: ação de movimento**; Alcance:** pessoal**; Alvo:** você**; Duração:** cena.

Você cria um amuleto invisível que o protege contra todos os efeitos mentais. O alvo fica imune a adivinhação, atordoamento, confusão, dano de habilidade (apenas mentais), dominação, encantamento, ilusão, medo, pasmar e possessão. Mesmo jutsus lendários como *distorção da realidade* e *milagre dos ancestrais* não vencem essas imunidades, se usados para afetar a mente.

Jutsus de adivinhação, encantamento ou ilusão ainda funcionam se executados em uma área onde o alvo está, mas ele não será afetado. O alvo ainda percebe ilusões, mas elas se tornam óbvias e não podem afetá-lo negativamente.

+2 PM: muda o alcance para curto e o alvo para 1 criatura.

Assimilação

Constituição (transmutação, trevas); Tempo de Execução: ação padrão**; Alcance:** corpo-a-corpo**; Alvo:** 1 criatura**; Duração:** veja texto**; Teste de Resistência:** Fortitude reduz à metade.

Este jutsu sombrio permite que você absorva o corpo de outra criatura. Faça um ataque de toque ou ataque desarmado. Se acertar, causa dano normal (dano nenhum no caso de um toque) + 30d6 pontos de dano de trevas. Se o alvo é reduzido a 0 PV ou menos, é totalmente assimilado e morre; caso contrário, é parcialmente assimilado, apenas sofrendo dano.

Uma assimilação parcial faz você ganhar pontos de vida temporários iguais à metade do dano causado, com duração de cena.

Uma assimilação total faz você ganhar pontos de vida temporários iguais ao dano causado e +4 em todas as suas habilidades (exceto Honra). Você também aprende 1d6 jutsus conhecidos pela criatura, à escolha do mestre, e ganha alguma semelhança física com a criatura assimilada, recebendo +10 em testes de Enganação para disfarçar-se como ela. Todos estes efeitos têm duração de cena.

+1 PM: pode usar um ataque corpo-a-corpo com qualquer arma. Se acertar, causa o dano da arma e o efeito do jutsu.

+5 PM: se assimilar totalmente uma criatura, você também recupera 10 pontos de magia.

Aura Celestial

Sabedoria (vácuo); Tempo de Execução: ação padrão**; Alcance:** curto**; Alvo:** até 5 criaturas**; Duração:** cena**; Teste de Resistência:** veja texto.

Os grandes espíritos protegem seu sentai. Este jutsu envolve os alvos com um brilho de cor à sua escolha, que fornece +4 na CA e testes de resistência, e também impede efeitos de possessão ou dominação.

Além disso, você deve escolher uma medida de Honra, como desonrado, sórdido ou desumano, ao executar o jutsu. Criaturas da Honra escolhida que ataquem um dos alvos (não importando se acertem ou não) sofrem um dos efeitos a seguir, à sua escolha: 2d4 pontos de dano de habilidade (Força ou Destreza); cegueira pela cena; confusão pela cena; lentidão pela cena. Um teste bem-sucedido de Fortitude evita este efeito.

+2 PM: aumenta o bônus na CA e testes de resistência em +1.

Barreira das Seis Mil Gemas

Destreza (abjuração, elemental, ilusão, invocação); Tempo de Execução: ação padrão**; Alcance:** longo**; Efeito:** barreira multicolorida**; Duração:** cena**; Teste de Resistência:** veja texto.

A proteção suprema de Doragami-sama. A barreira é vertical, imóvel e opaca, com até 30m de largura e 9m de altura, na intersecção entre quadrados. Ela brilha em energias multicoloridas, cada cor bloqueando uma forma de ataque e causando um efeito diferente em criaturas que tentem atravessá-la. Você pode atravessar a barreira sem sofrer seus efeitos.

A barreira pode ser desfeita com jutsus específicos, uma cor de cada vez, em qualquer ordem. Para propósitos de anular a barreira, você executa os jutsus sem que seus outros efeitos aconteçam, mudando o alcance para curto e o alvo para barreira, sem custo adicional de PM.

• *Vermelho.* Detém ataques à distância mundanos. Causa 6d6 pontos de dano de fogo (Reflexos reduz à metade). Anulada por *dominar água*.

• *Laranja.* Detém ataques à distância mágicos. Veneno causa morte (Fortitude reduz a 1d6 pontos de dano de Constituição). Anulada por *lâmina de vento*.

• *Amarelo.* Detém trevas e transmutação. Causa 12d12 pontos de dano de eletricidade (Reflexos reduz à metade). Anulada por *rocha cadente*.

• *Verde.* Detém efeitos elementais e de luz. Causa 8d8 pontos de dano de ácido (Fortitude reduz à metade). Anulada por *caminhos invisíveis*.

• *Azul-verde (ao).* Detém adivinhações e encantamentos. 10d10 pontos de dano de vento (Reflexos reduz à metade). Anulada por *leque de chamas*.

• *Azul.* Detém todos os jutsus. *Estátua de gelo* (como no jutsu de mesmo nome, Fortitude anula). Anulada por *fogo-fátuo*.

• *Violeta.* Detém todos os efeitos e objetos. Envia criaturas para outro mundo (Vontade anula). Anulada por *anulação*.

+1 PM: aumenta o número de criaturas que pode atravessar a barreira sem sofrer seus efeitos em +1.

+5 PM: muda o alcance para pessoal e o efeito para aura multicolorida. Você é envolvido por uma aura com as propriedades da *barreira das seis mil gemas*. Você conse-

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

gue enxergar e usar seus sentidos normalmente, mas não pode executar jutsus. Criaturas que tentem atacá-lo fisicamente em combate corpo-a-corpo sofrem os efeitos de uma das cores, escolhida aleatoriamente como em *rajada das mil gemas*.

BURACO NEGRO

Carisma (trevas, vácuo); Tempo de Execução: ação completa**; Alcance:** longo**; Efeito:** buraco negro**; Duração:** 3 rodadas**; Teste de Resistência:** Fortitude parcial.

Este jutsu cria um vácuo poderoso capaz de sugar tudo nas proximidades (incluindo você). Escolha um quadrado desocupado para o *buraco negro*. No início das três rodadas seguintes, todas as criaturas a até 60m devem ser bem-sucedidas em um teste de Fortitude, ou ficam caídas e são puxadas 30m na direção do *buraco negro*. Objetos que não estejam presos também são puxados.

Criaturas podem gastar uma ação de movimento para se segurar em algum objeto fixo, recebendo +4 em seus testes de resistência. Criaturas e objetos a 30m ou menos são sugados pelo *buraco negro*, desaparecendo para sempre. Lendas dizem que as vítimas na verdade são enviadas para outros mundos, habitados por youkai desumanos e torturas sem fim.

+5 PM: muda o efeito para que você não seja afetado.

+15 PM: muda o efeito para que as criaturas escolhidas dentro do alcance não sejam afetadas.

CICLONE DE SHUNKA'SHUUTO

Inteligência (frio, vento); Tempo de Execução: ação padrão**; Alcance:** ilimitado**; Efeito:** ciclone**; Duração:** concentração +1 rodada**; Teste de Resistência:** veja texto.

Controlando o clima como a Princesa das Estações, você cria um ciclone poderoso encimado por uma nuvem de chuva e granizo. Ele ocupa um cilindro de 3m de raio e 30m de altura e se desloca em uma direção escolhida por você com deslocamento 18m. Enquanto mantiver a concentração, você pode fazer o ciclone mudar de direção, parar ou voltar a se mover.

Os efeitos a seguir afetam qualquer criatura a até 30m do ciclone:

• Ventos uivantes forçam criaturas a fazer um teste de Fortitude a cada rodada ou ficar surdas com duração de cena.

• Chuva e granizo reduzem a visibilidade como no jutsu *bomba de fumaça* (não dissipada por efeitos de vento).

• Destroços no chão e no ar tornam toda a área terreno difícil, e ataques físicos à distância são impossíveis.

• Toda a área é considerada sob condições terríveis para propósitos de executar jutsus.

Criaturas dentro da área do ciclone sofrem efeitos ainda mais perigosos. Criaturas de tamanho Enorme ou menor devem fazer um teste de Reflexos por rodada para não sofrer 6d6 pontos de dano de frio ou vento (à sua escolha para cada criatura). Criaturas Médias ou menores sofrem dano automaticamente, e também devem fazer um teste de Reflexos por rodada para não serem sugadas pelos ventos até a metade da altura do ciclone, ficando paralisadas enquanto o ciclone persistir.

Você pode fazer o ciclone expelir qualquer criatura que tenha sugado, como uma ação livre. Você escolhe onde a criatura expelida pousa (ou cai, à sua escolha). Uma queda causa 10d6 pontos de dano (Reflexos reduz o dano à metade e permite cair em pé).

+5 PM: muda a duração para cena. Você pode gastar uma ação padrão para se concentrar em controlar o ciclone.

DANÇA DAS CHAMAS MORTAIS

Força (fogo, transmutação); Tempo de Execução: ação de movimento**; Alcance:** pessoal**; Alvo:** você**; Duração:** cena**; Teste de Resistência:** Fortitude anula.

Uma de suas armas é envolvida por chamas de cores exóticas. Uma vez por rodada, o alvo pode fazer um ataque corpo-a-corpo como uma ação padrão; se acertar, a vítima deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude ou morre instantaneamente, consumida pelas chamas mortais. Uma criatura bem-sucedida em seu teste de resistência não pode mais ser afetada por esta execução de *dança das chamas mortais*.

+5 PM: muda o teste de resistência para Fortitude parcial. Se bem-sucedida no teste de resistência, a vítima ainda sofre 10d6 pontos de dano de fogo.

DISJUNÇÃO

Sabedoria (abjuração); Tempo de Execução: ação padrão**; Alcance:** longo**; Área:** explosão com 9m de raio**; Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** veja texto.

Este poderoso jutsu é uma versão melhorada de *anulação*. Todos os jutsus na área são dissipados, e todos os itens mágicos na área — exceto aqueles em sua posse — se tornam itens mundanos. Itens mágicos têm direito a um teste de Vontade para evitar esse efeito (usando a resistência de seu possuidor ou o seu próprio, o que for melhor).

Além disso, você tem 10% de chance de destruir um artefato na área, mesmo que ele esteja em sua posse. Se isso acontecer, você deve fazer um teste de Vontade; se falhar, recebe os efeitos do jutsu *lágrimas de Mizuha*.

+10 PM: muda o efeito para que você escolha até 5 criaturas na área que não serão afetadas pela *disjunção*. Isso inclui os itens mágicos em posse dessas criaturas, mas não artefatos.

DISTORÇÃO DA REALIDADE

Inteligência (ilusão, vácuo); Tempo de Execução: ação padrão**; Alcance:** ilimitado**; Alvo/Área/Efeito:** veja texto**; Duração:** veja texto**; Teste de Resistência:** veja texto.

Este é um dos mais poderosos jutsus da existência, permitindo alterar a realidade a seu bel-prazer. Você pode escolher entre os seguintes efeitos já conhecidos, ou mesmo inventar novos efeitos.

Cada uso a seguir faz você perder 1 PM permanente:

• Duplicar o efeito de qualquer jutsu de grau sublime ou menor. Você pode incluir aprimoramentos e deve seguir as regras normais do jutsu escolhido (incluindo penalidade ou perda de PM, se houver).

• Criar um item mundano no valor de até 25.000 ¥o.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

• Conceder a uma criatura um bônus permanente de +1 em uma habilidade. Uma mesma habilidade pode ser aumentada até cinco vezes.

• Desfazer os efeitos nocivos de qualquer jutsu (como trazer de volta uma criatura sugada por um *buraco negro* ou recuperar uma criatura afetada por *fracasso*), exceto morte.

• Curar instantaneamente todos os PV e todas as condições de até 10 criaturas.

• Transportar instantaneamente até 10 criaturas de qualquer local para qualquer outro local, em qualquer mundo, independente das condições. Um alvo involuntário pode fazer um teste de Vontade para evitar o efeito.

Cada uso a seguir faz você perder 5 PM permanentes:

• Desfazer um acontecimento recente. Uma jogada de dados feita na rodada anterior pode ser rolada novamente. Por exemplo, se um aliado morreu devido ao acerto crítico de um inimigo, você pode obrigar esse inimigo a refazer a jogada de ataque, efetivamente "mudando o passado".

• Ressuscitar alguém. A criatura ressuscitada perde um nível, mantendo XP mínimo de seu novo nível (uma criatura de 1º nível, em vez disso, perde 2 pontos de Constituição). Nada pode restaurar essas perdas. A criatura volta à vida com todos os seus PV e PM. Valores de habilidade que tenham sido reduzidos a zero aumentam para 1. Venenos, doenças e quaisquer condições prejudiciais afetando a criatura são curados. Esse efeito não afeta criaturas transformadas em shiryou, ou do tipo youkai. Não é possível ressuscitar criaturas mortas há mais de dez anos, mortas por velhice, por morte honrada ou não voluntárias — sua alma pode simplesmente recusar-se a voltar do além-vida.

A *distorção da realidade* pode gerar efeitos ainda mais poderosos, limitados somente por sua imaginação. Porém, os grandes espíritos desaprovam estes usos — mesmo uma distorção bem-intencionada ainda é um jutsu de ilusão lendário (violação de honra moderada). Muitas vezes, distorcer a realidade pode trazer resultados imprevistos ou até negativos. Qualquer pedido não previsto entre os efeitos descritos acima deve ser decidido pelo mestre.

DOMINAR O TEMPO

Inteligência (vácuo); Tempo de Execução: ação padrão**; Alcance:** curto**; Alvo:** veja texto**; Duração:** veja texto; **Teste de Resistência:** veja texto.

Quem controla o tempo, controla o mundo. Escolha entre um dos efeitos a seguir.

Acelerar o tempo: você entra em um estado de aceleração que faz todas as criaturas e efeitos parecerem congelados. Você pode agir livremente por 1d4 rodadas de tempo aparente. Durante essas rodadas, efeitos contínuos não o afetam, mas criaturas e objetos em posse de criaturas ficam imunes a seus ataques e jutsus. Jutsus de área e com duração maior que este efeito vão agir normalmente quando a aceleração acabar. Esse efeito costuma ser usado para fortalecer suas defesas e invocar criaturas.

Envelhecer: uma criatura envelhece de 1 a 30 anos, à sua escolha. Ela recebe as penalidades apropriadas em suas habilidades físicas, mas não os bônus em habilidades mentais, e pode morrer de velhice se atingir sua longevidade máxima dessa maneira. Criaturas não humanas envelhecem um período de tempo equivalente a seu ajuste de idade (veja no **Capítulo 1**) — por exemplo, de 3 a 90 anos, para um ryuujin. Se falhar em um teste de Fortitude, o envelhecimento é permanente e o alvo fica exausto; se for bem-sucedido o envelhecimento tem duração de cena e o alvo fica fatigado. Usar este aprimoramento em uma criatura involuntária é uma violação de honra severa.

Fuga: até 10 criaturas voluntárias são transportadas de 1 a 24 horas para o futuro, desaparecendo com um brilho. Elas ressurgem no mesmo lugar, com a mesma velocidade e orientação; pelo seu ponto de vista, nenhum tempo se passou. Se um objeto sólido agora ocupa o espaço de uma criatura, ela ressurge na área vazia mais próxima. Personagens jogadores não recebem XP por um encontro evitado dessa maneira.

Voltar no tempo: você vive novamente a rodada anterior. Todas as ações da rodada anterior são desfeitas (incluindo perda de PV e PM). Você retorna para a posição em que estava no início do seu turno na última rodada, sendo o único que sabe o que acontecerá. Todos os outros personagens e inimigos devem repetir as mesmas ações, mas você pode avisar seus nakama sobre o que vai acontecer. Você perde 5 PM permanentes ao executar o jutsu dessa maneira.

DUPLICAÇÃO

Constituição (transmutação); Tempo de Execução: ação completa**; Alcance:** pessoal**; Alvo:** você**; Duração:** cena.

Você se divide, criando uma duplicata que passa a ocupar o espaço adjacente mais próximo. A duplicata pensa e age exatamente como o alvo. É possível dar-lhe ordens como uma ação livre, mas ela não fará nada que você não faria.

As estatísticas de jogo da duplicata são idênticas (incluindo pontos de vida atuais e máximos), mas com dois níveis negativos que não podem ser removidos ou curados de nenhuma forma. A duplicata pode executar jutsus, mas seus PM não são duplicados: ela compartilha os PM normais do alvo. Qualquer efeito, condição ou jutsu afetando o alvo não é transferido para a duplicata.

A duplicata inclui cópias de equipamento do alvo, exceto itens consumíveis e mágicos. Se uma dessas peças de equipamento é removida da duplicata de alguma maneira, se desfaz em pó. No entanto, projéteis ou armas de arremesso ainda são efetivos em combate.

Quando o jutsu se esvai, a duplicata é reunida ao alvo, não importando a distância que os separe. O alvo recebe metade do dano sofrido pela duplicata, podendo cair inconsciente ou morrer com esse dano. Se a duplicata morre antes do jutsu se esvair, o alvo recebe um nível negativo. Se o alvo morre antes do jutsu se esvair, a duplicata se torna "o alvo" (mas ainda mantendo dois níveis negativos).

Você só pode executar este jutsu se estiver em seu próprio corpo, e só pode ter uma *duplicação* ativa por vez. A própria duplicata não pode executar este jutsu. Não é possível usar *fusão* com uma duplicata.

+5 PM: muda o tempo de execução para 1 hora, o alcance para curto, o alvo para 1 criatura e a duração para instantânea. O jutsu cria uma duplicata inerte, inconsciente. Se o alvo morre, sua alma é

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

transportada para a duplicata como uma reação, e ela então ganhará vida. A duplicata é criada sem equipamentos, e tem as mesmas estatísticas do alvo no momento de sua morte. Morte por velhice não permite ter a alma transportada para a duplicata. Enquanto a duplicata estiver inerte, seus PM máximos são reduzidos em 15.

+5 PM: muda o tempo de execução para ação completa, o alcance para curto, o alvo para 1 criatura, e a duração para permanente. O jutsu cria uma duplicata de uma criatura que tenha tantos níveis quanto você + seu modificador de Constituição. A duplicata tem níveis negativos iguais à metade de seu nível, que não podem ser removidos ou curados de nenhuma forma.

Qualquer um que conheça a criatura original pode fazer um teste de Percepção ou Intuição para perceber que é uma cópia. A duplicata aceita suas ordens como uma ação livre, mas ela não fará nada que você não faria. A duplicata não ganha XP e não recupera PV ou PM. Enquanto a duplicata estiver viva, seus PM máximos são reduzidos em 15. Além disso, você perde 1 PM permanente cada vez que executa o jutsu com este aprimoramento.

FRACASSO

Carisma (encantamento, trevas); Tempo de Execução: ação completa**; Alcance:** curto**; Alvo:** 1 criatura**; Duração:** permanente**; Teste de Resistência:** Vontade anula.

Tudo o que o alvo conquistou é perdido. Escolha entre um dos efeitos a seguir.

Amnésia: o alvo perde a memória, esquecendo seu nome, amigos e lembranças. Ele perde acesso a todas as suas perícias, talentos, habilidades de classe e jutsus, tornando-se na prática uma pessoa comum. Na verdade, nada é realmente perdido — a vítima simplesmente não se lembra do que podia fazer. Valores de habilidade, habilidades de raça, idiomas, pontos de vida e pontos de magia permanecem os mesmos (o personagem os utiliza inconscientemente). Itens obtidos por talentos, habilidades de classe e similares apenas desaparecem como se nunca tivessem existido.

Caso o jutsu seja dissipado, o alvo recupera suas memórias aos poucos, ao longo de 1d4+2 dias (o mestre decide quais habilidades são lembradas, e em que ordem; itens reaparecem vestidos, empunhados ou ao redor). Eventualmente, uma vítima pode ter "lampejos" de memória, que permitam usar uma de suas habilidades — especialmente em situações extremas. A criatura não saberá explicar de onde veio essa habilidade. *Distorção da realidade* ou *milagre dos ancestrais* recuperam imediatamente todas as memórias perdidas.

Desonra: a Honra do alvo é reduzida em dois passos, para o valor mais baixo da medida (até um mínimo de 1). Por exemplo, um samurai digníssimo (Hon 26) seria reduzido a honesto (Hon 10), enquanto um bushi desonrado (Hon 8) seria reduzido a sórdido (Hon 1).

Falência: todo o dinheiro e posses do alvo desaparecem. Seus itens e equipamentos, sejam mundanos ou mágicos, se desfazem em trevas (podendo deixá-lo literalmente nu!). Dinheiro guardado, posses e construções não desaparecem, mas são perdidas — a realidade se rearranja para comportar a perda. Por exemplo, se o alvo tinha uma fortaleza, ela pode ter sido subitamente conquistada pelos akumushi ou tomada pelos magistrados como reparação. Este efeito não afeta itens obtidos por talentos, habilidades de classe e similares.

Caso o jutsu seja dissipado, o alvo recupera seus itens e equipamento imediatamente (eles ressurgem vestidos, empunhados ou ao redor). Outras riquezas retornam aos poucos, ao longo de 1d4+2 dias, conforme a realidade se reafirma (o mestre determina quais riquezas retornam em que ordem). *Distorção da realidade* ou *milagre dos ancestrais* recuperam imediatamente todas as riquezas perdidas.

GOLPE SUPREMO

Força (ácido, transmutação); Tempo de Execução: ação padrão**; Alcance:** ilimitado**; Alvo:** 1 criatura**; Duração:** instantânea.

Você concentra sua energia cósmica ao máximo e golpeia à sua frente, além de qualquer limite. Faça uma jogada de ataque corpo-a-corpo ou à distância. O alvo é atingido onde quer que esteja, recebendo bônus ou penalidades em sua CA dependendo do conhecimento que você tiver dele (use os mesmos modificadores do jutsu *vidência dos ancestrais*).

Se acertar, causa dano normal + 30d6 pontos de dano, que ignora qualquer redução de dano ou imunidade do alvo. Usar este jutsu contra uma criatura que não esteja em combate contra você é uma violação de honra extrema.

+1 PM: muda o alvo para 1 objeto Enorme ou maior. Você ataca diretamente uma construção, elemento de terreno ou similar, causando o dano indicado caso acerte. A critério do mestre, dependendo do tipo de construção ou terreno, você pode causar efeitos similares aos do jutsu *terremoto corrosivo* (como desmoronamentos) ou *dominar água* (reduzindo o nível de um corpo d'água).

+5 PM: aumenta o multiplicador de crítico do ataque em 1.

INCÊNDIO INFINITO

Inteligência (fogo); Tempo de Execução: ação padrão**; Alcance:** longo**; Área:** cubo com 30m de lado**; Duração:** instantânea**; Teste de Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Chamas se espalham por toda a área, causando 17d6 pontos de dano de fogo em todas as criaturas e objetos livres na área.

+1 PM: muda a duração para permanente e o dano para 4d6 pontos de dano de fogo. Criaturas e objetos livres na área sofrem o dano no início de seus turnos. Enquanto o jutsu estiver ativo, seus PM máximos são reduzidos em 15.

+1 PM: aumenta o dano em +1d6.

KATANA CELESTIAL

Sabedoria (eletricidade, luz); Tempo de Execução: ação padrão**; Alcance:** pessoal**; Área:** duas explosões em linha com 30m**; Duração:** instantânea**; Teste de Resistência:** Fortitude anula, Reflexos reduz à metade.

Um golpe vindo dos céus atravessa o campo de batalha. Cada linha deve seguir em uma direção diferente, criando uma única linha de 60m ou um corte em "V". Criaturas na área recebem 10d6 pontos de dano de eletricidade e 10d6 pontos de dano de luz; mortos-vivos e criaturas com sensibilidade à luz sofrem o dobro do dano de luz (um teste de Reflexos reduz

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

o dano à metade). Criaturas na área também ficam cegas e surdas com duração de cena (Fortitude anula).

+1 PM: aumenta o dano de eletricidade em +1d6.

+1 PM: aumenta o dano de luz em +1d6.

+10 PM: muda a área para 4 explosões em linha de 30m; cria duas linhas de 60m cruzadas como um corte em "X".

Kiai Assassino

Força (vento, trevas); Tempo de Execução: ação padrão**; Alcance:** pessoal**; Área:** explosão em cone de 9m**; Duração:** instantânea**; Teste de Resistência:** Fortitude anula.

Você emite um grito terrível, que mata instantaneamente as criaturas na área que o ouvirem (exceto você mesmo).

+5 PM: muda o efeito para que você escolha quais criaturas dentro da área são afetadas.

+5 PM: muda o teste de resistência para Fortitude parcial. Criaturas bem-sucedidas ficam abaladas com duração de cena.

Ladrão de Almas

Carisma (trevas); Tempo de Execução: ação padrão**; Alcance:** curto**; Alvo:** 1 criatura**; Duração:** permanente**; Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você rouba a alma da vítima, armazenando-a em um objeto. Se falhar em seu teste de resistência, o corpo do alvo fica caído, inconsciente e inerte, enquanto sua alma é transportada para dentro do objeto. O corpo não envelhece nem se decompõe, permanecendo em estase. Ele pode ser atacado e destruído normalmente. Enquanto a alma estiver presa, o alvo não pode receber nenhum efeito de ressurreição (como o talento Bênção de Hyakunen ou o jutsu *distorção da realidade*).

O objeto escolhido deve custar 1.000¥o por nível da criatura. Um objeto que não seja valioso o bastante se quebrará quando a magia for lançada (embora personagens não conheçam o conceito de "nível" dentro do mundo de jogo, podem ter noção do poder geral de uma criatura específica, estimando assim o valor do objeto). Se o objeto for destruído, o jutsu se esvai.

Se o corpo ainda estiver disponível, a alma retorna para ele. Se o corpo foi destruído, um efeito de ressurreição será necessário. Uma criatura cuja alma está aprisionada não pode ser ressuscitada por nenhum meio, até que a alma seja libertada.

Você perde 1 PM permanente ao executar este jutsu.

+10 PM: como uma reação ao executar este jutsu com sucesso, você pode possuir o corpo sem alma do alvo, como no jutsu *possessão de Doragami*.

Lágrimas de Mizuha

Carisma (vácuo); Tempo de Execução: 1 minuto**; Alcance:** curto**; Alvo:** 1 criatura**; Duração:** instantânea**; Teste de Resistência:** Vontade anula.

Este jutsu solicita a intervenção de Mizuha, a Feiticeira, fechando permanentemente os chacras do alvo. Se falhar em um teste de Vontade, o alvo perde os seus talentos que abrem chacras e não pode mais executar jutsus, por nenhum meio. O fechamento dos chacras também resulta na perda de PM recebidos pelo modificador dos chacras em questão. O alvo também não consegue usar a perícia Ladinagem ou Identificar Magia para usar instrumento mágico, nem pode ativar um ofuda (mesmo que conheça o jutsu em questão).

Essa perda não pode ser revertida por nenhum meio mortal, nem mesmo *distorção da realidade*; apenas intervenção divina direta ou *milagre dos ancestrais* podem fazê-lo. Você perde 5 PM permanentes ao executar este jutsu com sucesso. Executar este jutsu sem receber a permissão de Mizuha é uma violação de honra extrema.

Localização Perfeita

Sabedoria (adivinhação); Tempo de Execução: 1 minuto**; Alcance:** ilimitado**; Alvo:** 1 criatura ou objeto**; Duração:** instantânea.

Este jutsu funciona como *localização*, mas encontra o alvo não importando onde ele esteja. O jutsu supera qualquer proteção ou imunidade a adivinhação, exceto aquela oferecida pelo jutsu *amuleto mental* ou intervenção divina direta (incluindo o jutsu *milagre dos ancestrais*).

Para encontrar uma criatura, você precisa conhecê-la pessoalmente ou ter consigo um objeto pessoal dela; para encontrar um objeto, você precisa tê-lo tocado ao menos uma vez.

+5 PM: muda o efeito para que o jutsu encontre o alvo até mesmo através dos mundos.

Mandala da Afinidade

Constituição (transmutação); Tempo de Execução: ação padrão**; Alcance:** pessoal**; Área:** emanação com 9m de raio**; Duração:** cena.

Você traça uma mandala de energia no chão ao seu redor. Ao executar o jutsu, você deve escolher quais criaturas na área serão consideradas aliadas e quais criaturas serão marcadas como inimigas.

Criaturas marcadas como inimigas sofrem todo o dano que você sofrer (incluindo dano de habilidade, mas não dano de Honra) e sofrem os efeitos de qualquer jutsu prejudicial de grau básico ou mediano que tenha você como alvo (elas terão direito a seu próprio teste de resistência, se houver).

Criaturas consideradas como aliadas recuperam pontos de vida e são curadas sempre que você recupera pontos de vida e recebe efeitos de cura, além de receber os benefícios de qualquer jutsu de grau básico que tenha você como alvo.

Se uma criatura afetada sair da mandala, o efeito é dissipado para ela. Uma criatura que entre na área após o jutsu ser executado não é afetada.

+10 PM: muda o efeito para que criaturas marcadas como inimigas também sofram os efeitos de qualquer jutsu prejudicial de grau avançado que tenha você como alvo.

Mandala-Espelho

Carisma (abjuração); Tempo de Execução: ação padrão**; Alcance:** pessoal**; Alvo:** você**; Duração:** cena ou até ser descarregado.

Você tece uma mandala protetora invisível ao seu redor. Qualquer jutsu que tenha você como alvo é refletido de volta

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

para aquele que o executou. *Mandala-espelho* não funciona contra jutsus de área, mas reflete jutsus de efeito disparados contra você. Assim, se você for o alvo de *dominar mente*, pode refletir o jutsu (possivelmente fazendo com que você domine a criatura que executou o jutsu); se estiver na área de uma *explosão de fogo*, sofre seus efeitos normalmente, e se for alvo do efeito de raio de *rito do exorcista*, também pode refletir o jutsu.

Pode-se refletir até 6 PM de custo base de jutsus (sem contar aprimoramentos). Por exemplo, um jutsu avançado, ou dois jutsus medianos, ou seis jutsus básicos, ou um jutsu mediano e três jutsus básicos. Após refletir todos os jutsus que puder, o jutsu se esvai.

Se tanto você quanto aquele que executou o jutsu contra você estiverem protegidos pela *mandala-espelho*, ambos os efeitos se cancelam e você é afetado normalmente, sem gastar jutsus do seu limite.

+10 PM: muda o limite de custo base de jutsus refletidos para 10 PM.

Mantra dos Ancestrais

Carisma (encantamento, vento); Tempo de Execução: ação padrão**; Alcance:** curto**; Alvo:** 1 criatura**; Duração:** veja texto.

Você entoa um mantra fortalecido com as vozes dos ancestrais. Este jutsu não exige selos para ser executado. O alvo é afetado de acordo com sua quantidade atual de PV. Escolha entre um dos efeitos a seguir.

Atordoar: o alvo fica atordoado. Se estiver com 50 PV ou menos, a duração é cena; se estiver com 51 a 200 PV, a duração é 1d4 rodadas; se estiver com 201 PV ou mais, não é afetado.

Cegar: o alvo fica cego. Se estiver com 200 PV ou menos, a duração é permanente; se estiver com 201 PV ou mais, a duração é cena.

Matar: o alvo morre se estiver com 100 PV ou menos; se estiver com 101 PV ou mais, não é afetado.

+10 PM: aumenta o número de PV para os efeitos em +50. Por exemplo, se gastar +10 PM e escolher *matar*, o alvo morre se estiver com 150 PV ou menos.

Matador de Kaiju

Força (transmutação, vácuo); Tempo de Execução: 2 rodadas**; Alcance:** pessoal**; Área:** explosão em cone de 30m**; Duração:** instantânea**; Teste de Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Este é um dos mais poderosos jutsus de destruição existentes. Após entoar longos mantras, reunindo energias e gesticulando com sua arma ou mãos, você libera uma carga de energia imensa à sua frente, causando 20d12+20 pontos de dano de vácuo em todas as criaturas, objetos livres e construções na área. O jutsu também cancela a cura acelerada das criaturas na área por 1d4 rodadas.

Apesar de seu poder destrutivo, este jutsu é lento e difícil de usar em combate. Além disso, ele pode causar tantos danos colaterais que poucos se arriscam a utilizá-lo. Executar este jutsu contra criaturas com a mesma categoria de tamanho que você (ou menor) é uma violação de honra severa.

+3 PM: aumenta o dano em 1d12+1.

+5 PM: muda o tempo de execução para ação completa e a área para explosão em linha de 30m.

Mente Inviolável

Carisma (abjuração, encantamento); Tempo de Execução: reação**; Alcance:** ilimitado**; Efeito:** contra-ataque mental**; Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade reduz à metade.

Nada pode tocar sua mente! Se você for o alvo de um efeito de adivinhação, encantamento ou ilusão, ou algo que cause atordoamento, confusão, dano de habilidade (apenas mentais), dominação, medo, pasmar ou possessão, pode ativar este jutsu.

A criatura que executou o jutsu ou tentou causar o efeito ou condição sofre 3d6 pontos de dano de habilidade, escolhido por você entre Inteligência, Sabedoria ou Carisma.

+5 PM: muda o tempo de execução para ação padrão, o alcance para curto, o efeito para alvo de até 5 criaturas, e a duração para cena ou até ser descarregado. Cada criatura pode ativar o efeito para si mesma como uma reação, descarregando o jutsu para si. O jutsu se esvai quando a duração acaba ou todas as criaturas ativam o efeito.

+10 PM: aumenta o dano de habilidade em +1d6.

Milagre dos Ancestrais

Sabedoria (luz, vácuo); Tempo de Execução: ação padrão**; Alcance:** ilimitado**; Alvo/Área/Efeito:** veja texto**; Duração:** veja texto**; Teste de Resistência:** veja texto.

Você pede a intervenção direta dos ancestrais e grandes espíritos, realizando um milagre. Você só pode aprender este jutsu se for um devoto. Escolha:

• Duplicar o efeito de qualquer jutsu de grau sublime ou menor. Você pode incluir aprimoramentos e deve seguir as regras normais do jutsu escolhido (incluindo penalidade ou perda de PM, se houver).

• Criar um item mundano no valor de até 25.000 ¥o.

• Desfazer os efeitos nocivos de qualquer jutsu (como libertar uma criatura de uma *prisão de Doragami* ou recuperar uma alma roubada por *ladrão de almas*), exceto morte.

• Produzir qualquer outro efeito de poder similar aos efeitos acima, conforme os desejos e objetivos dos deuses, grandes espíritos ou ancestrais.

Este jutsu não causa perda permanente de PM — a menos que você implore por algo mais poderoso. Os usos a seguir custam 5 PM permanentes:

• Mudar o destino de uma batalha quase perdida, trazendo de volta à vida todos os seus nakama caídos, como o efeito de ressurreição de *distorção da realidade*.

• Proteger uma cidade ou similar de um desastre natural, como uma erupção vulcânica, enchente, terremoto ou ataque de kaiju.

• Qualquer outra coisa que o mestre autorize, conforme os desejos e objetivos dos deuses, grandes espíritos ou ancestrais. O mestre pode decidir que alguns pedidos, mesmo que sejam atendidos, são violações de honra.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

MURALHA DA TEMPESTADE

Inteligência (abjuração, eletricidade); Tempo de Execução: ação padrão**; Alcance:** ilimitado**; Efeito:** muralha de relâmpagos**; Duração:** concentração**; Teste de Resistência:** Fortitude parcial, Reflexos reduz à metade.

Você canaliza o poder do Deus-Dragão e cria uma imensa muralha de energia elétrica. A muralha é imóvel e tem até 60m de largura e 30m de altura. Ela bloqueia a visão parcialmente (fornece cobertura) e impede a passagem de projéteis físicos.

Qualquer criatura que se aproxime a 15m da muralha é atacada por um relâmpago como uma reação, sofrendo 6d6 pontos de dano de eletricidade (Reflexos reduz à metade). Quando uma criatura atravessa ou passa por cima da muralha (a até 1 km de altura), é atingida por três desses relâmpagos e também deve fazer um teste de Fortitude, ficando surda com duração de cena caso seja bem-sucedida, ou atordoada por 1d4 rodadas em caso de falha. Criaturas só podem ser afetadas por este jutsu uma vez por rodada.

+3 PM: aumenta o dano de cada relâmpago disparado em +1d6.

PORTAL ESPIRITUAL

Destreza (invocação); Tempo de Execução: ação completa**; Alcance:** curto**; Efeito:** portal**; Duração:** cena.

Você cria um círculo brilhante em uma superfície, como o chão ou uma parede. O círculo pode ter até 6m de raio (mínimo 1,5m). Qualquer criatura que pisar ou atravessar o portal é transportada como no jutsu *movimento instantâneo*. O destino é escolhido por você ao executar o jutsu, e pode levar criaturas para outros mundos.

À sua escolha, o portal pode ficar invisível e ser pisado ou atravessado por acidente. Junte com um destino hostil e você terá uma armadilha bastante eficaz!

+5 PM: em vez do efeito normal, o jutsu atrai uma criatura qualquer à sua escolha através do portal, vinda de outro mundo. Ela age no início de seu próximo turno.

Se a criatura tiver tantos níveis quanto você, estará sob seu controle e atacará seus inimigos, a menos que receba ordens para fazer outra coisa. Você pode dar ordens a ela como uma ação livre. Se ela tiver mais níveis, estará livre para fazer o que quiser (incluindo atacá-lo, por tirá-la de seu lar...).

A criatura invocada permanece até o jutsu se esvair ou ser destruída. Em ambos os casos, desaparece com um brilho de energia, sem deixar nada para trás. Você só pode ter uma criatura invocada por esse aprimoramento por vez. Divindades e outras criaturas de extremo poder (de acordo com o mestre) não podem ser invocadas por este jutsu. Você perde 1 PM permanente ao executar o jutsu com este aprimoramento.

PRISÃO DE ORAGAMI

Carisma (encantamento, ilusão, invocação); Tempo de Execução: ação padrão**; Alcance:** curto**; Alvo:** 1 criatura**; Duração:** veja texto**; Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você tece uma prisão inviolável com a ajuda do Bruxo Tirano. Escolha entre um dos efeitos a seguir

Desincorporação: o alvo fica invisível e incorpóreo, com exceção da cabeça, que é depositada num jarro ou outro recipiente. Ele continua consciente e pode falar, mas não pode sair do recipiente, atacar ou usar qualquer tipo de habilidade ou jutsu. Nes-

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

sa forma a vítima não precisa respirar, nem se alimentar e não envelhece. Este efeito é permanente. Reduza a CD do jutsu em 4.

Estase: a criatura cai em um estado de animação suspensa ou sono mágico. Todas as funções fisiológicas cessam — a vítima fica inconsciente, não envelhece, nem precisa respirar ou se alimentar. Ela ainda é detectada como uma criatura viva. É como se o tempo parasse para ela. Esse efeito dura 10 anos. Reduza a CD do jutsu em 2.

Miniaturização: o alvo é reduzido para um tamanho de 3cm e aprisionado dentro de um objeto à sua escolha. Ele não pode sair, não precisa se alimentar nem respirar e não envelhece. Este efeito tem duração permanente. Reduza a CD do jutsu em 5.

Outra Dimensão: o alvo é transportado para um semiplano, uma "realidade portátil" como no jutsu *esconderijo perfeito*. No entanto, a vítima só consegue encontrar a saída se for bem-sucedida em um teste de Inteligência (CD 20) para escapar, o que exige uma ação completa. Se escapar, ou o jutsu se esvair, o alvo reaparece onde estava quando o jutsu foi executado. Efeitos que permitem viajar através dos mundos permitem escapar da *outra dimensão*. Este efeito tem duração de cena.

Prisão: o alvo não consegue deixar os limites de uma construção ou aposento em que esteja. O aposento ou construção em questão irradia um efeito igual ao jutsu *manipulador de vontades*, causando *aversão* em qualquer criatura que se aproximar a até 30m (exceto você). Este efeito dura 1 ano. Reduza a CD do jutsu em 1.

Tumba: a criatura é enterrada a até 1km sob a terra e colocada em animação suspensa (como em *estase*). Descobrir sua localização exige jutsus de adivinhação lendários como *localização perfeita*. Este efeito é permanente. Reduza a CD do jutsu em 3.

Independente da prisão escolhida, você pode especificar uma condição que, se realizada, dissipa o jutsu e liberta a criatura. Determinar uma condição aumenta a CD do teste de Vontade em +2. Por exemplo, você pode determinar que a criatura será libertada se a caixa em suas mãos for aberta.

Este jutsu não é afetado por *anulação*, mas pode ser removido por *disjunção*. Enquanto este jutsu estiver ativo, seus PM máximos são reduzidos em 15.

+5 PM: muda o tempo de execução para 1 hora e o alcance para ilimitado. A vítima recebe bônus ou penalidades em seu teste de resistência, dependendo do conhecimento que você tiver dela (use os mesmos modificadores do jutsu *vidência dos ancestrais*). Além disso, você pode ter até seis assistentes, cada um se concentrando ao seu lado durante todo o tempo de execução. Ao final do tempo de execução, cada assistente deve executar um jutsu de encantamento de grau avançado ou maior. Para cada assistente, a CD do teste de Vontade aumenta em +2. Enquanto o jutsu com este aprimoramento estiver ativo, os PM máximos de cada assistente são reduzidos em 6.

SENTAI ESPIRITUAL

Sabedoria (invocação); Tempo de Execução: ação completa**; Alcance:** longo**; Efeito:** criaturas invocadas**; Duração:** cena.

Este jutsu é uma versão mais poderosa de *espírito guardião*. Você invoca 1d3+1 espíritos avançados, ou 1d4+2 espíritos medianos, ou 2d4+2 espíritos básicos. Cada youkai pode ter uma habilidade de deslocamento e percepção sem custo em PM.

+1 PM: adiciona uma habilidade de deslocamento do jutsu *espírito guardião* a todas as criaturas.

+1 PM: adiciona uma habilidade de percepção do jutsu *espírito guardião* a todas as criaturas.

+2 PM: aumenta os PV de todas as criaturas em +2/nível.

+2 PM: aumenta o bônus de ataque e dano corpo-a-corpo das criaturas em +2.

+2 PM: aumenta a CA e o bônus de ataque à distância das criaturas em +2.

+5 PM: adiciona uma habilidade de proteção do jutsu *espírito guardião* a todas as criaturas.

+10 PM: muda a duração para permanente. As criaturas invocadas devem proteger um local escolhido por você, que pode ser uma sala, passagem, entrada ou construção. Elas atacam, mas não perseguem, qualquer criatura não autorizada por você a menos de 30m. Enquanto o jutsu com este aprimoramento estiver ativo, seus PM máximos são reduzidos em 15.

SÉTIMO SENTIDO

Sabedoria (adivinhação); Tempo de Execução: ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você pode ultrapassar o sexto sentido que protege os iluminados. O alvo não pode ser surpreendido, flanqueado ou ficar desprevenido. Além disso, recebe +8 na CA e testes de Reflexos.

+1 PM: muda a duração para cena ou até ser descarregado. O alvo pode descarregar este jutsu como uma reação para receber um bônus de +15 em sua CA ou em uma única jogada ou teste. É possível usar o bônus depois da jogada ser feita, mas deve-se usá-lo antes do mestre dizer se foi bem-sucedida ou não.

TERREMOTO CORROSIVO

Inteligência (ácido); Tempo de Execução: ação padrão**; Alcance:** pessoal**; Área:** dispersão com 30m de raio**; Duração:** 1 rodada**; Teste de Resistência:** veja texto.

O solo da área é abalado por tremores, sofrendo rachaduras que expelem jatos de ácido. Criaturas no solo não podem se deslocar, atacar ou executar jutsus. Você pode fazer o solo da área explodir em 5 cilindros com 1,5m de raio e 30m de altura com um efeito similar ao do jutsu *ferida da terra*, causando 5d4 pontos de dano de ácido (Reflexos anula). Os cilindros podem se sobrepor.

Além disso, dependendo do terreno, outros efeitos podem acontecer como consequência do terremoto.

Caverna ou subterrâneo: o teto desaba, causando 10d6 pontos de dano de esmagamento e prendendo todas as criaturas na área. Um teste de Reflexos reduz o dano à metade e evita ficar preso.

Construção: todas as estruturas na área sofrem 100 pontos de dano, o suficiente para derrubar qualquer construção de madeira ou alvenaria simples, mas não alvenaria reforçada. O teto desaba, como em uma caverna.

Espaço aberto: fendas se abrem no chão; cada criatura na área tem 25% de chance de cair em uma delas. A vítima tem direito a um teste de Reflexos para escapar.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

As fendas se fecham ao final da duração, matando todos em seu interior.

Penhascos: o penhasco racha, criando um desmoronamento que percorre uma distância horizontal igual à distância vertical da queda. Por exemplo, um penhasco com 30m de altura desmorona em uma área de 30m de comprimento além da base. Qualquer criatura no caminho sofre 10d6 pontos de dano de esmagamento e fica presa. Um teste de Reflexos reduz o dano à metade e evita ficar presa.

Rio, lago ou pântano: fissuras se abrem sob a água, drenando-a e formando um lamaçal. Criaturas na área precisam fazer um teste de Reflexos para não afundarem na lama e ficarem presas. As fissuras se fecham ao final da duração, possivelmente afogando as criaturas que ficaram presas.

Criaturas presas sofrem 1d6 pontos de dano de esmagamento por rodada no início de seus turnos. A única ação possível para uma criatura presa é tentar se soltar, com uma ação padrão e um teste de Atletismo (CD 28). Múltiplas criaturas podem usar a regra de prestar ajuda para soltar uma criatura presa.

+5 PM: muda o alcance para ilimitado.

+5 PM: muda o tempo de execução para ação completa e a duração para concentração +1 rodada. A cada rodada, você pode ativar um cilindro de *ferida da terra* como uma ação livre, até um máximo de 5 cilindros por execução do jutsu. Os tremores continuam enquanto você mantiver a concentração, impedindo criaturas no solo de se deslocar, atacar ou executar jutsus. Porém, os efeitos adicionais acontecem apenas no momento em que o jutsu é executado, ou conforme apropriado, como no caso das fendas de *espaço aberto*.

Transformação Perfeita

Inteligência (transmutação); Tempo de Execução: ação padrão**; Alcance:** curto**; Alvo:** 1 criatura ou objeto**; Duração:** cena; **Teste de Resistência:** Fortitude anula.

Você pode transformar qualquer coisa. Uma criatura pode ser transformada em outra, ou em um objeto; o mesmo vale para objetos. O jutsu não funciona em itens mágicos e não transforma itens mundanos em mágicos. Escolha:

Alvo em objeto: o alvo é transformado em um objeto mundano à sua escolha, de tamanho Ínfimo a Grande, com as mesmas estatísticas de um objeto normal desse tipo. Para criar itens específicos, com estatísticas de jogo, você deve ser bem-sucedido em um teste apropriado de Ofício. Este uso não permite transformar o alvo em itens consumíveis.

Criatura em criatura: o alvo recebe o efeito do jutsu *transformação*. Você escolhe a nova forma, incluindo vantagens e o que acontece com os equipamentos do alvo. As escolhas de *mudar tipo* incluem youkai e construto, como nos aprimoramentos; as escolhas de *mudar tamanho* vão de Ínfimo a Colossal.

Objeto em criatura: o alvo é transformado em uma criatura à sua escolha. A criatura escolhida pode ter tantos níveis quanto você + seu modificador de Inteligência. Ela não pode ter níveis de classe, exceto níveis de cidadão. Use as estatísticas de uma criatura normal desse tipo, com uma penalidade de –4 nas habilidades mentais (o objeto tem dificuldade em se habituar a ser uma criatura). Você não ganha nenhum tipo de controle sobre o objeto transformado em criatura, embora ele comece com uma atitude no mínimo neutra em relação a você.

+5 PM: muda a duração para permanente. Se você escolher *alvo em objeto*, o jutsu também pode transformá-lo em materiais valiosos ou especiais, como prata, ouro, platina, seda, aço-rubi, jade, pedras preciosas, etc. Se escolher *objeto em criatura*, a penalidade nas habilidades mentais diminui em 1 para cada semana que o objeto permanecer na nova forma. Enquanto o jutsu com este aprimoramento estiver ativo, seus PM máximos são reduzidos em 15.

+5 PM: muda o alvo para até 5 criaturas voluntárias e a duração para cena ou até ser descarregado. Em vez do efeito normal, cada alvo recebe o efeito do jutsu *transformação*, escolhendo 1d4+4 vantagens. Todos os alvos devem se transformar em variações da mesma criatura (como cinco lobos, ou cinco onis). Cada alvo pode voltar à sua forma natural por livre vontade, como uma ação livre; o jutsu se esvai quando todos voltam à forma natural ou a duração acaba.

Tsunami Congelante

Inteligência (frio); Tempo de Execução: ação padrão**; Alcance:** ilimitado**; Efeito:** paredão de água congelante**; Duração:** concentração, até o fim da cena**; Teste de Resistência:** Fortitude parcial, Reflexos reduz à metade.

Você cria uma onda gigantesca, que varre e congela tudo à sua frente. O paredão de água ocupa até 30m de largura e 30m de altura, com 1,5m de espessura.

Quando o jutsu é executado, o tsunami surge e se desloca 9m em uma direção escolhida por você. Enquanto você mantiver a concentração, o tsunami continua se deslocando 9m a cada rodada, no início de seus turnos.

Criaturas na área do tsunami quando ele passa sofrem 17d6 pontos de dano de frio (Reflexos reduz à metade). Elas também devem fazer um teste de Fortitude, ficando lentas com duração de cena caso tenham sucesso, e paralisadas por 1d4 rodadas em caso de falha. Objetos livres também sofrem esse dano, sendo completamente congelados caso reduzidos a 0 PV. Criaturas e objetos só podem ser afetados por este jutsu uma vez por rodada.

+1 PM: aumenta o dano em +1d6.

+5 PM: aumenta o deslocamento por rodada do tsunami em +9m.

Velocidade da Luz

Destreza (luz, transmutação); Tempo de Execução: reação**; Alcance:** pessoal**; Alvo:** você**; Duração:** cena.

Sua velocidade não conhece limites. O alvo não precisa fazer testes de Iniciativa ao entrar em combate, é sempre o primeiro a agir a cada rodada e não pode ficar surpreendido. Se duas ou mais criaturas usam *velocidade da luz* ao mesmo tempo, faça testes de Iniciativa para determinar sua ordem de ações, que acontecem sempre antes das ações de todos os outros.

O alvo pode se levantar e sacar ou guardar armas como uma reação, e manipular itens como uma ação livre. Uma vez por rodada, pode se movimentar como uma ação livre, a uma distância igual a seu deslocamento.

Sempre que for atacado, tem 50% de chance de não ser atingido. Ao fazer tes-

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

tes de Reflexos, pode rolar os dados duas vezes e escolher o melhor resultado. Por fim, como uma ação completa, pode usar o jutsu *golpe múltiplo* sem gastar PM ou ficar desprevenido.

Porém, corpos mortais não suportam esse nível de velocidade sem consequências. A cada rodada, o alvo deve fazer um teste de Fortitude, sofrendo 2 pontos de dano de Constituição em caso de falha. Se não tem um valor de Constituição ou é imune a dano de habilidade, recebe 20 pontos de dano que não podem ser reduzidos.

+5 PM: muda o efeito para 1 ponto de dano de Constituição em caso de falha, ou o dano de PV para 10.

Véu das Mentiras

Destreza (ilusão); Tempo de Execução: ação padrão**; Alcance:** ilimitado**; Efeito:** ilusão que ocupa até 1 cubo de 300m**; Duração:** concentração +1 rodada**; Teste de Resistência:** veja texto.

Seu domínio sobre ilusões e sombras atinge a perfeição. A ilusão funciona como *miragem mística* e seus aprimoramentos que incluem sons complexos, odores, sensações térmicas e táteis. Jutsus de adivinhação enxergam a miragem como se ela fosse real.

Normalmente, criaturas não têm direito a um teste de Vontade contra este jutsu. O teste é permitido apenas se a criatura presenciar algo obviamente ilógico — como um exército marchando por uma estrada e subitamente desaparecendo.

+1 PM: muda a duração para permanente até ser descarregado. Escolha um gatilho visual ou auditivo, como uma pessoa se aproximando ou uma palavra específica sendo pronunciada. O jutsu é ativado quando a condição for cumprida, com duração de cena. Ao executar o jutsu, você prepara um roteiro que pode incluir diálogos. Se você quiser desviar a ilusão de seu roteiro, deve usar uma ação padrão para se concentrar.

+5 PM: muda a duração para permanente. Ao executar o jutsu, você prepara um roteiro que pode incluir diálogos. Se você quiser desviar a ilusão de seu roteiro, deve usar uma ação padrão para se concentrar. Enquanto o jutsu com este aprimoramento estiver ativo, seus PM máximos são reduzidos em 15.

Viagem Astral

Sabedoria (invocação, vácuo); Tempo de Execução: 1 minuto**; Alcance:** curto**; Alvo:** você e criaturas voluntárias escolhidas**; Duração:** veja texto.

Este jutsu envia os corpos físicos dos alvos para o Astral, um mundo que interliga todos os outros. Cada alvo recebe os efeitos do jutsu *forma espiritual* e pode executar jutsus enquanto estiver nessa forma. Enquanto os alvos estiverem no Astral, podem sofrer dano e morrer; se isso acontecer com você, o jutsu se esvai e os outros alvos retornam ao seu mundo nativo, no local de onde saíram.

O Astral parece uma esfera prateada e infinita, com caminhos coloridos que levam para todos os mundos. Os alvos podem viajar pelo Astral indefinidamente, até que retornem a seu mundo nativo (o que encerra o jutsu). Você pode guiar os alvos através do Astral para um destino desejado. A cada hora de viagem, deve ser bem-sucedido em um teste de Identificar Magia ou Sobrevivência para encontrar o caminho. Locais famosos, como a Fortaleza Takayama, assento de poder de Lin-Wu, exigem apenas um teste simples; outros lugares podem exigir mais tempo de viagem e um teste estendido, a critério do mestre.

Almas de criaturas mortas também viajam pelo Astral até seus destinos finais, como os campos de cerejeiras em Sora. Você pode usar este jutsu para procurar por essas almas, fazendo os testes descritos acima. A quantidade de sucessos também é decidida pelo mestre. Em caso de falha, a alma já seguiu para seu destino final e não pode ser encontrada. Almas encontradas desse modo podem ser guiadas para outros mundos, mas não de volta à vida. Elas também podem oferecer informações que tinham quando em vida. Em geral, almas têm as mesmas estatísticas que tinham em vida, incluindo cópias espirituais de seus equipamentos.

Ao entrar em outro mundo, os alvos criam uma nova forma física, idêntica a sua forma normal. Se essa forma for destruída, desaparece em um brilho e o alvo retorna para seu mundo nativo, no lugar de onde saiu, em seu corpo original. Se todos os alvos tiverem suas formas destruídas dessa maneira, o jutsu se esvai.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

CAPÍTULO CINCO

JOGANDO

Império de Jade é um jogo de aventuras. Ao longo dessas aventuras, os personagens enfrentam diversos desafios. Este capítulo traz as regras necessárias para superá-los.

O capítulo é dividido em duas seções. Primeiro, traz as regras para testes de habilidade, de perícia e de outros tipos. Depois, traz as mecânicas para combates contra criaturas — ou mesmo contra outros personagens.

Testes

Sempre que um personagem tenta uma tarefa cujo resultado é incerto — como empurrar um bloco de pedra ou decifrar um pergaminho antigo — precisa fazer um *teste*.

Basicamente, um teste é uma rolagem de 1d20 + o bônus de uma característica específica, como seu bônus de Força para empurrar o bloco de pedra ou seu bônus de Conhecimento (arcano) para decifrar o pergaminho.

Testes de Habilidade

O tipo de teste mais simples, um teste de habilidade é uma rolagem de 1d20 somada ao modificador da habilidade apropriada. Você usa testes de habilidades para tarefas básicas, para as quais nenhuma perícia serve.

O mestre determina a CD, ou então considera um teste oposto quando dois personagens estão envolvidos em uma competição — como uma queda de braço, por exemplo. Aqui estão alguns exemplos simples de testes de habilidade, seguidos pela habilidade-chave testada:

- Empurrar um bloco de pedra (Força).
- Amarrar cordas (Destreza).
- Segurar o fôlego (Constituição).
- Escapar de um labirinto (Inteligência).
- Reconhecer um estranho que já viu antes (Sabedoria).
- Ser percebido em uma multidão (Carisma).

Testes de Perícia

Um teste de perícia é feito da seguinte forma:

1d20 + graduações + modificador de habilidade + outros modificadores

Graduações: este valor é igual ao nível do personagem +3, para perícias treinadas; e metade do nível do personagem (arredonde para baixo) para outras perícias.

Modificador de Habilidade: cada perícia tem uma habilidade-chave. Por exemplo, Acrobacia tem Destreza como habilidade-chave. Assim, personagens com Destreza alta são melhores em Acrobacia.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Outros Modificadores: podem ser bônus ou penalidades fornecidos por habilidades de raça ou de classe, talentos, equipamentos, jutsus, itens mágicos ou situações específicas.

Para ser bem-sucedido, seu resultado deve ser igual ou maior que uma classe de dificuldade (CD) escolhida pelo mestre, ou maior que um teste de outro personagem.

Testes Simples

Fugindo de goblins em Rankami, Karina encontra uma cabana. Como a porta está trancada, Karina decide forçar a fechadura. Isso exige um teste de Ladinagem. Karina joga 1d20 e consegue um 6. Com seu bônus de +8, o resultado final é 14. Mas a classe de dificuldade é 20, então ela falha e não consegue abrir a porta.

Estes são alguns exemplos de classe de dificuldade, seguidos por tarefas e as perícias certas para realizá-las.

Muito fácil (0): notar alguém completamente visível (Percepção).

Fácil (5): subir uma encosta íngreme (Atletismo).

Mediana (10): ouvir um guarda se aproximando (Percepção).

Difícil (15): estancar o sangramento de alguém ferido (Cura).

Desafiador (20): nadar contra uma correnteza (Atletismo).

Formidável (25): sabotar uma armadilha de engenharia avançada (Ladinagem).

Heroica (30): decifrar um pergaminho antigo em um idioma morto (Conhecimento).

Quase Impossível (40): rastrear um ninja à noite, em terreno duro, após 5 dias (Sobrevivência).

Testes Opostos

Sem poder entrar na cabana, Karina decide se esconder em meio a ruínas. Para isso ela faz um teste de Furtividade. Karina rola 1d20 e consegue um 12. Somando seu bônus de +8, o resultado final é 20.

Agora os dois goblins fazem um teste de Percepção para notar a yakuza movendo-se escondida. Os monstros têm um bônus de +1. O mestre rola 1d20 uma vez para cada um deles, e consegue um 4 e um 9. Os resultados finais dos bakemono são 5 e 10. Nenhum deles nota a yakuza escondida, e continuam a vagar pelas ruas da Cidade Perdida.

No caso de empates em testes opostos, o personagem com o maior bônus de perícia vence. Se os bônus forem iguais, outra rolagem deve ser feita.

Outras Regras

Novas Tentativas

Em geral, você pode tentar um teste de novo em caso de falha, e continuar tentando por toda a eternidade. Contudo, alguns testes acarretam penalidades (ou problemas!) em caso de falha.

Por exemplo, um personagem que falhe em um teste de Atletismo para subir uma encosta pode tentar novamente. Mas se falhar por 5 ou mais, cairá. Ele pode se levantar e tentar de novo, supondo que a queda não tenha sido muito dolorida...

Condições Favoráveis e Desfavoráveis

Algumas situações podem tornar um teste mais fácil ou mais difícil. Para representar isso, o mestre pode alterar o teste de duas maneiras.

- Conceder ao personagem um bônus de +2 para representar circunstâncias que melhorem seu desempenho ou tornem a tarefa mais fácil. Por exemplo, ter uma audiência amigável ao fazer um teste de Atuação, ou procurar por um livro em uma biblioteca bem organizada com um teste de Percepção.

- Impor ao personagem uma penalidade de –2 para representar circunstâncias que atrapalham seu desempenho ou tornam a tarefa mais difícil, como fazer um teste de Atuação para um magistrado rabugento, ou procurar por um frasco específico em um laboratório bagunçado com um teste de Percepção.

Por exemplo, o monge Kuankun acabou de chegar à vila e quer saber mais sobre os ataques youkai ocorridos por aqui. Ele tenta conversar com os moradores locais, e o mestre pede um teste de Obter Informação com CD 15. Para deixar os camponeses mais amigáveis, Kuankun se oferece para ajudar na colheita. Devido a isso, o mestre oferece um bônus de +2 no teste.

Infelizmente, o único morador da vila com alguma informação importante é o velho Ottosan, expulso do Monastério Eterno por traficar itens. Ele não gosta de monges. Por isso, contra ele o teste terá uma penalidade de –2.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Ferramentas

Algumas perícias requerem instrumentos próprios, como um kit de ferramentas. Se ele for necessário, será mencionado na descrição da perícia. Se você não possui o kit apropriado, ainda pode usar a perícia, mas sofre uma penalidade de –5 no teste.

Prestar Ajuda

Às vezes, os personagens trabalham juntos e se ajudam. Um personagem (normalmente aquele com o maior bônus) é considerado o líder, e faz o teste normal, enquanto cada ajudante faz o mesmo teste contra CD 10. Um teste de ajuda bem-sucedido concede ao líder um bônus de +1, com +1 adicional para cada 5 pontos que o teste de ajuda exceder a CD (+2 para um resultado de 15, +3 para um resultado de 20 e assim por diante).

Em muitos casos, ajuda externa não traz benefícios — você não pode ajudar um colega a ser mais silencioso em seu teste de Furtividade. Ou então apenas um número limitado de ajudantes pode auxiliar alguém ao mesmo tempo (não há espaço para muitas pessoas à volta de uma mesma fechadura). O mestre limita a ajuda como achar melhor, de acordo com a tarefa e as condições.

Testes sem Rolagens

Um teste representa a realização de uma tarefa em situação de risco — você tem tempo limitado ou está em perigo, por exemplo. Quando este não é o caso, você pode alcançar resultados mais confiáveis. Estas regras aceleram os testes sob circunstâncias rotineiras, diminuindo o número de rolagens que os jogadores precisam fazer durante o jogo.

Escolher 1. Quando seu bônus total em um teste é igual ou maior que a CD menos 1, mesmo sob pressão, você é automaticamente bem-sucedido mesmo sem fazer o teste. A tarefa é um esforço trivial para alguém com suas habilidades. Caso o teste tenha variados níveis de sucesso, você obtém o mínimo possível (como se tivesse rolado 1 no dado). Você ainda pode fazer uma rolagem para alcançar um nível maior de sucesso, se quiser.

Escolher 10. Quando não há pressão para realizar uma tarefa, você pode escolher 10. Isso significa realizar a tarefa com calma, sem chance para erros. Em vez de rolar 1d20, considere um resultado 10 automático. Isso costuma bastar para muitas tarefas.

Escolher 20. Quando não há pressão e a tarefa não oferece nenhuma consequência ou penalidade em caso de falha, você pode escolher 20. Isso significa gastar todo o tempo do mundo e tentar todas as possibilidades, até ser bem-sucedido. Em vez de rolar 1d20, considere um resultado 20 automático. Escolher 20 exige vinte vezes mais tempo que o normal para executar a perícia, ou demora uma cena inteira, o que for mais demorado.

Testes Estendidos

A maioria das tarefas podem ser resolvidas com um único teste de perícia. Se um personagem quer escalar um muro ou estancar um sangramento, o sucesso ou falha é aparente depois de um único teste. Entretanto, para situações complicadas e que consomem tempo (como escalar uma montanha ou curar uma doença grave), ou quando o mestre quer criar clima de tensão e suspense, esta regra pode ser usada.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

EXEMPLOS DE TESTES ESTENDIDOS

Sucessos exigidos	Complexidade	Exemplos
3	Baixa	Escalar um paredão (Atletismo)
6	Média	Treinar um kabuto (Adestrar Animais)
9	Alta	Atravessar a estepe gelada (Sobrevivência)
12	Incrível	Compreender um ritual antigo (Identificar Magia)

Em um teste estendido, os personagens devem acumular uma quantidade de testes bem-sucedidos antes de três falhas, o que indica uma falha total. A complexidade da tarefa é refletida na CD dos testes e na quantidade de sucessos exigidos.

Por exemplo, os personagens estão investigando um clã ninja. Para isso precisam fazer perguntas na cidade durante algum tempo — pela dificuldade da tarefa, rolar um único teste parece estranho.

O mestre pede um teste estendido de Obter Informação. Acumular seis sucessos indica que eles encontram pistas. Acumular três falhas antes de seis sucessos, entretanto, indica que eles foram descuidados e alertam os membros do clã, além de não conseguir descobrir o que queriam.

Tanto testes de habilidade quanto testes de perícia podem ser tratados como testes estendidos.

PENALIDADES EM TESTES ESTENDIDOS

O mestre pode aplicar uma penalidade para cada falha em um teste de perícia estendido – isto é, além do fato de cada falha deixar o personagem mais perto de uma falha total.

Por exemplo, digamos que um personagem esteja envolvido em uma negociação intrincada com um samurai, exigindo um teste estendido de Diplomacia. Cada vez que falha, ele pode sofrer uma penalidade cumulativa de –2 nos testes seguintes — isso significa que o samurai está ficando cada vez mais ofendido.

Da mesma forma, um personagem escalando uma montanha com um teste estendido de Atletismo pode sofrer 3d6 pontos de dano para cada falha, representando machucados durante a subida.

INTERRUPÇÕES E NOVAS TENTATIVAS

A maioria dos testes estendidos pode ser interrompida sem problemas. Entretanto, o mestre pode determinar que uma interrupção conte como uma falha, ou até mesmo como uma falha completa no teste estendido.

Normalmente pode-se fazer novas tentativas de testes estendidos. Entretanto, da mesma forma que com testes normais, alguns testes estendidos têm consequências que devem ser levadas em conta. Por exemplo, uma armadilha que exige um teste estendido de Ladinagem pode disparar em caso de falha.

TESTES ESTENDIDOS USANDO VÁRIAS CARACTERÍSTICAS

Alguns testes estendidos podem envolver mais de uma perícia. Por exemplo, uma audiência com o Imperador pode exigir Diplomacia e Intuição, enquanto infiltrar-se em um acampamento ninja pode envolver Atletismo e Furtividade.

O mestre pode exigir um determinado número de sucessos em cada perícia — por exemplo, três sucessos em Diplomacia e três sucessos em Intuição antes de três falhas ao todo. Ou deixar em aberto — seis sucessos entre testes de Diplomacia e Intuição. A segunda opção permite que os personagens usem perícias nas quais são melhores, o que pode envolver mais jogadores na cena.

Se o mestre quiser mais variedade, pode misturar outros tipos de testes. Por exemplo, a busca pelas ruínas de um templo na Ferida Profunda pode envolver testes de perícia (Percepção e Sobrevivência) e resistência (Fortitude).

AJUDA E TESTES ESTENDIDOS

Personagens podem prestar ajuda normalmente em testes estendidos. Os personagens ajudando fazem seu teste de ajuda cada vez que o personagem desempenhando a tarefa fizer um novo teste como parte do teste estendido.

O mestre pode permitir que personagens prestem ajuda com outras perícias que estejam relacionadas à tarefa. Por exemplo, alguém fazendo um teste estendido de Sobrevivência para seguir uma trilha pode ser ajudado por um colega que procura pistas, realizando testes de Percepção. Assim como permitir diversas perícias nos testes estendidos, isso pode envolver mais jogadores na cena.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Combate

Embora seja possível superar obstáculos e vencer inimigos de muitas formas, eventualmente os personagens não terão escolha a não ser sacar suas armas, preparar seus jutsus e partir para a batalha.

Esta seção traz todas as regras de combate.

Como funciona o combate?

O combate acontece em uma série de rodadas. Uma rodada é o tempo necessário para que todos os personagens envolvidos no combate tenham seu turno. Um turno é o tempo que cada personagem tem para agir.

Um combate obedece aos seguintes passos:

Passo 1. Cada personagem faz um teste de Iniciativa.

Passo 2. O mestre diz quais personagens estão cientes de seus inimigos. Aqueles que não percebem a presença de inimigos começam o combate surpreendidos. Um personagem surpreendido não age na primeira rodada, e está desprevenido.

Passo 3. Todos os personagens têm seu turno na ordem da Iniciativa (exceto aqueles surpreendidos, que não agem na primeira rodada).

Passo 4. Quando todos os personagens tiverem seu turno, a rodada termina. Uma outra rodada se inicia, com todos os personagens agindo novamente, na mesma ordem. Mesmo aqueles que estavam surpresos agora podem agir.

Jogada de ataque

Quando você ataca, faz uma jogada de ataque — isto é, rola um d20 e soma seu bônus de ataque. Se o resultado da jogada é igual ou maior que a classe de armadura do alvo, você acerta e causa dano (veja "Dano", a seguir).

Seu ataque corpo-a-corpo é igual ao seu bônus base de ataque + modificador de Força; seu ataque à distância é igual ao seu bônus base de ataque + modificador de Destreza.

Jogada de ataque corpo a corpo: 1d20 + bônus base de ataque + modificador de Força.

Jogada de ataque à distância: 1d20 + bônus base de ataque + modificador de Destreza.

Por exemplo, um yakuza de 5º nível (bônus base de ataque +3) com Força 12 (+1) e Destreza 16 (+3) tem ataque corpo-a-corpo +4 e à distância +6. Ele rolará 1d20 e somará 4 ao resultado para atacar corpo-a-corpo, ou 6 para atacar à distância.

Pode haver ainda outros modificadores, oferecidos por bônus raciais (como o bônus dos ryuujin contra oponentes desonrados), talentos (como Foco em Arma), jutsus, armas mágicas e outras condições.

Acertos e Erros Automáticos. Ao fazer sua jogada de ataque, um 1 natural (quando o resultado do d20 é 1) *sempre* é um erro, e um 20 natural (quando o resultado do d20 é 20) *sempre* é um acerto, não importando seu bônus de ataque ou a classe de armadura do alvo. Um 20 natural também é um acerto crítico — veja adiante em "Acertos Críticos".

Dano

Quando você acerta um ataque, causa dano. Esse dano reduz os pontos de vida do inimigo (veja adiante em "Pontos de Vida").

Você rola outros dados para descobrir quanto dano causou. O tipo de dado depende da arma ou ataque utilizado — por exemplo, 1d4 para uma kunai ou 1d10 para uma katana. O dano de cada arma é descrito no **Capítulo 3: Equipamento**.

Dano com arma de corpo-a-corpo ou de arremesso: dano da arma + modificador de Força do atacante.

Dano com arma de disparo: dano da arma.

Aqui também pode haver outros modificadores, oferecidos por talentos (como Especialização em Arma), jutsus, armas mágicas e outras condições.

Então um personagem com Força 16 e usando uma katana causa 1d10+3 pontos de dano (1d10 da katana, +3 pelo modificador de Força.

Redução de Dano. Algumas criaturas e personagens ignoram parte do dano de ataques físicos (corte, esma-

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

gamento ou perfuração). Subtraia o valor da redução de dano do dano causado. Então, se uma criatura com redução de dano 2 recebe um ataque que causa 5 pontos de dano de corte, vai perder apenas 3 PV. Redução de dano não afeta dano de energia (ácido, eletricidade, fogo, frio, luz, trevas, vácuo ou vento).

Dano mínimo. Um acerto bem-sucedido sempre causa pelo menos 1 ponto de dano, mesmo que quaisquer penalidades reduzam o dano a menos que 1. Efeitos de redução de dano são aplicados depois de penalidades, e *podem* reduzir o dano a 0 (mas nunca a um valor negativo).

Acertos Críticos

Um acerto crítico acontece quando um ataque é excepcionalmente certeiro, atingindo partes mais vulneráveis ou pontos vitais do oponente.

Consulte o **Capítulo 3: Equipamento**. Você verá, na tabela de armas, uma coluna onde diz "Crítico". Cada arma tem uma margem de ameaça (que pode ser 18, 19 ou 20) e um multiplicador (que pode ser x2, x3 ou x4).

Quando nenhuma margem de ameaça aparece, será sempre 20. Quando nenhum multiplicador aparece, será sempre x2.

Ao fazer sua jogada de ataque, quando você rola um valor igual ou maior à margem de ameaça da arma e o ataque acerta, é um acerto crítico. Um crítico multiplica o dano do ataque por 2, 3 ou 4, conforme o multiplicador da arma.

Por exemplo: se você ataca com uma espada longa (margem 19, multiplicador x2), rola 19 ou 20 na jogada de ataque e acerta, você causa dano dobrado. Todos os bônus de dano (modificador de Força, o talento Especialização em Arma...) são multiplicados. Dados extras (como a habilidade de classe ataque furtivo), entretanto, nunca são.

Mesmo criaturas sem pontos vitais sofrem acertos críticos; nestes seres o ataque atinge articulações ou mecanismos importantes. No entanto, certos tipos de criaturas são imunes a acertos críticos. Algumas habilidades, como a fortificação do bushi, também protegem contra críticos. Um alvo imune a acertos críticos ainda sofre o dano de um ataque normal.

Normalmente, seres resistentes ou imunes ao ataque furtivo de um yakuza também são resistentes ou imunes a acertos críticos e vice-versa.

Iniciativa

Em cada rodada, todo personagem tem sua vez, sua chance de agir. Este é seu turno. A iniciativa determina quais personagens recebem seus turnos primeiro.

Teste de Iniciativa. No início de um combate, cada jogador faz um teste da perícia Iniciativa para seu personagem. O mestre faz testes para os inimigos. Aqueles com os resultados mais altos agem primeiro.

Não é preciso fazer novos testes de Iniciativa; a ordem se mantém igual durante todo o combate.

O mestre pode anotar em um papel os nomes dos personagens e inimigos na ordem da Iniciativa, para ser capaz de dizer rapidamente de quem é a vez de agir.

Quando dois participantes têm resultados iguais em seus testes de Iniciativa, aquele com o maior bônus de Iniciativa age primeiro. Em caso de empate, aquele com maior modificador de Destreza age primeiro. Se mesmo assim o empate persistir, eles fazem um novo teste de Iniciativa apenas entre si, para decidir quem age primeiro.

Para poupar tempo, o mestre pode fazer um único teste de Iniciativa para todos os inimigos, rolando um d20 e somando o mais baixo bônus de Iniciativa entre eles. Assim, tanto cada jogador quanto o mestre terão um turno por rodada.

Entrando na Batalha. Se um personagem entra na batalha depois que ela começou, faz um teste de Iniciativa e age quando seu turno chegar, na rodada seguinte.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Surpresa. Quando o combate começa, se você não percebeu seus inimigos, está surpreendido. Se você está ciente de seus inimigos, mas eles não estão cientes de você, eles é que estão surpreendidos. Caso os dois lados tenham se percebido, ninguém está surpreendido. E se nenhum lado percebe o outro... bem, nenhum combate acontece!

Percebendo os Inimigos. O mestre diz quem está ciente de seus inimigos no começo do combate. Em geral ele diz aos jogadores para fazer testes de Percepção contra uma classe de dificuldade, ou resistidos contra o teste de Furtividade dos inimigos (caso estes estejam sendo cautelosos). Exemplos:

• O grupo entra em uma casa de chá onde se reúne uma gangue yakuza. Os bandidos, alertas, também percebem os personagens. Ambos os lados estão cientes de seus inimigos; nenhum está surpreendido. Tanto os personagens quanto os mafiosos fazem testes de Iniciativa, e o combate começa.

• Durante uma exploração em um antigo castelo, os personagens são seguidos sorrateiramente por um ninja. O assassino espreita nas sombras, esperando o momento certo para atacar. O mestre faz um teste de Furtividade para o ninja, oposto a testes de Percepção dos personagens. Aqueles que vencem o teste agem normalmente quando o ninja ataca; aqueles que falham no teste de Percepção estarão surpreendidos, só poderão agir na segunda rodada de combate.

Um personagem que nunca fica surpreendido pode rolar a Iniciativa e agir mesmo que falhe em seu teste de Percepção; de alguma maneira ele já esperava o perigo, ou reage com reflexos impossivelmente rápidos.

A Rodada de Combate

Uma rodada representa cerca de seis segundos no mundo de jogo. No mundo real, a rodada é o tempo necessário para cada jogador (incluindo o mestre) fazer alguma coisa. Em sua iniciativa, cada jogador tem a chance de executar uma ou mais ações.

Pense em "rodada" como se fosse uma medida de tempo, como "mês": o mês representa os dias marcados no calendário, mas também determina o tempo entre um dia e o mesmo dia no mês seguinte.

Assim, a rodada começa quando o primeiro jogador (aquele que teve Iniciativa mais alta) vai agir, e termina após o último (aquele com Iniciativa mais baixa) fazê-lo. Mas a rodada também é o tempo entre uma Iniciativa e a mesma Iniciativa na rodada seguinte. Efeitos que duram certo número de rodadas terminam imediatamente antes do mesmo resultado de Iniciativa quando se iniciaram, após o número apropriado de rodadas.

Tipos de Ações

A cada rodada, no seu turno, você pode fazer uma ação padrão e uma ação de movimento (ou o contrário).

Você pode trocar sua ação padrão por uma ação de movimento, para fazer duas ações de movimento. Mas não pode fazer o inverso (trocar sua ação de movimento para uma ação padrão).

Você também pode abrir mão das duas ações (padrão e de movimento) para fazer uma ação completa.

Portanto, em um turno você pode executar:

• Uma ação padrão e uma ação de movimento (em qualquer ordem);

• *Ou* duas ações de movimento;

• *Ou* uma ação completa.

Você também pode executar qualquer quantidade de ações livres e reações.

Ação Padrão. Basicamente, uma ação padrão permite que você execute uma tarefa. Fazer um ataque ou executar um jutsu são as ações padrão mais comuns.

Ação de Movimento. Esta ação representa algum tipo de movimento físico. Seu uso mais comum é percorrer uma distância igual a seu deslocamento. Levantar-se, sacar uma arma, abrir uma porta e subir numa montaria também são ações de movimento.

Ação Completa. Este tipo de ação exige todo o seu tempo e esforço durante uma rodada. Para uma ação completa, você deve abrir mão de sua ação padrão e sua ação de movimento — mas, normalmente, você ainda pode realizar ações livres e reações.

Ação Livre. Esta ação não exige quase nenhum tempo e esforço. Largar um objeto no chão, ou gritar uma ordem simples, são exemplos de ações livres — mas o mestre sempre pode decidir que uma ação é complicada demais para ser livre. Por exemplo, dizer uma frase curta é uma ação livre, mas recitar todo o Livro dos Seis Anéis levaria uma cena inteira!

Reação. Uma reação acontece em resposta a outra coisa. Assim como ações livres, reações tomam tão pouco tempo que você pode realizar qualquer quantidade delas. A diferença entre as duas é que uma ação livre é uma escolha consciente, voluntária, executada apenas na iniciativa do personagem; mas uma reação é um reflexo ou resposta

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

automática, que pode ocorrer mesmo quando não é seu turno. Você pode reagir mesmo se não puder realizar ações normais, como quando estiver atordoado. Um teste de Percepção para perceber um kappa escondido no lago, ou um teste de Reflexos para escapar de uma explosão, são exemplos de reações.

Ações Padrão

Sua ação padrão normalmente representa a coisa mais importante que você vai fazer em seu turno.

Ataque Corpo-a-Corpo. Com uma arma corpo-a-corpo, você pode atacar qualquer inimigo dentro de seu alcance natural (1,5m para criaturas Pequenas e Médias; ou um inimigo adjacente, no mapa). Personagens maiores, ou usando certas armas, podem atacar mais longe (e também executar outras manobras que exigem uma jogada de ataque, como agarrar, derrubar...).

Ataque à Distância. Com uma arma de ataque à distância, você pode atacar qualquer inimigo que consiga ver, e que esteja a até quatro vezes a distância da arma.

Atirando em Combate Corpo-a-Corpo. Quando faz um ataque à distância contra um alvo envolvido em combate corpo-a-corpo, você sofre penalidade de –4 na rolagem de ataque. Um personagem está em combate corpo-a-corpo se estiver a 1,5m (ou adjacente, no tabuleiro) de qualquer inimigo.

Ataques Adicionais. Em alguns casos especiais, você pode usar uma ação padrão para fazer mais de um ataque. Sempre que uma regra oferece ataques adicionais, todos esses ataques são feitos com a mesma ação padrão — você não pode, por exemplo, fazer um ataque, um movimento e depois outro ataque.

Ataques de Toque. Às vezes você precisa apenas tocar o alvo, sem precisar atravessar sua armadura. Nesses casos, em vez de uma jogada de ataque normal contra a CA do alvo, faça uma jogada de ataque oposta a um teste de Reflexos do alvo. Se você for bem-sucedido, acertou o ataque de toque. Em caso de empate, o personagem com o maior bônus vence. Se os bônus forem iguais, outra rolagem deve ser feita.

Manobra de Combate. Uma manobra é um ataque corpo-a-corpo para fazer algo diferente de causar dano — como arrancar a arma do oponente ou empurrá-lo para um abismo. Faça um teste de manobra (uma jogada de ataque corpo-a-corpo) oposto com a criatura. Esse teste recebe +4 para cada categoria de tamanho acima de Médio, ou –4 para cada categoria abaixo de Médio. Em caso de empate, o personagem com o maior bônus vence. Se os bônus forem iguais, outra rolagem deve ser feita. Você pode usar qualquer arma corpo-a-corpo para fazer manobras de combate.

Estas são as manobras que você pode tentar:

• *Agarrar.* Uma criatura agarrada sofre –2 nas jogadas de ataque, fica desprevenida e não pode se mover. Ela pode se soltar com uma ação padrão, vencendo um teste de manobra oposto. Enquanto agarra uma criatura, você fica com uma mão ocupada e move-se metade do deslocamento normal (mas arrastando a criatura que estiver agarrando). Você pode soltá-la com uma ação livre. Você pode atacar uma criatura agarrada com sua mão livre. Se preferir, pode substituir um ataque por um teste de manobra contra a criatura. Se vencer, causa dano igual a um ataque desarmado. Isso significa que você está esmagando ou sufocando o inimigo.

Um personagem fazendo um ataque à distância contra um alvo envolvido na manobra agarrar determina aleatoriamente qual alvo acerta (50% de chance para cada).

• *Atropelar.* Esta manobra serve para derrubar o alvo e/ou avançar sem que ele consiga ficar no caminho. O alvo pode escolher resistir ou dar-lhe espaço. Se o alvo decide sair do caminho, nenhum teste é necessário. Se o alvo resiste, faça o teste de manobra oposto; se você vencer, consegue derrubar o alvo e também avançar. Se o alvo vence, continua de pé e detém seu avanço. Atropelar é uma ação livre se tentado durante uma investida.

• *Derrubar.* Você derruba o alvo. Esta queda normalmente não causa dano, mas pode exigir um teste de Acrobacia para evitar uma queda de grande altura. Se você vencer o teste oposto por 5 pontos ou mais, você derruba o oponente com tanta força que também o empurra um quadrado em uma direção à sua escolha. Se isso o jogar além de um parapeito ou precipício, ele tem direito a um teste de Reflexos (CD 25) para se agarrar numa beirada.

• *Desarmar.* Você derruba um item que a criatura esteja segurando. Normalmente o item cai no mesmo lugar em que o alvo está (a menos que o alvo esteja voando, ou sobre uma ponte, etc.).

• *Empurrar.* Você empurra a criatura 1,5m. Para cada 5 pontos de diferença entre os testes, você empurra o alvo mais 1,5m. Você deve avançar junto com o alvo para empurrá-lo, e pode avançar até o limite de seu deslocamento. Se usada em conjunto com uma investida, você recebe +4 na jogada de ataque, em vez do bônus normal de +2.

• *Separar.* Você atinge um item que a criatura esteja segurando, com a intenção de quebrá-lo. Veja adiante em "Quebrando Objetos".

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Fintar. Para confundir um inimigo, faça um teste de Enganação oposto a um teste de Iniciativa do alvo. Em caso de sucesso, o oponente estará desprevenido quando você fizer seu próximo ataque contra ele, mas apenas até o fim da próxima rodada. Fazer um teste de Enganação é uma violação de honra leve.

Executar um Jutsu. A maioria dos jutsus que afetam outros alvos exigem uma ação padrão para serem executados.

Preparar. Esta ação permite que você fique pronto para realizar uma ação (padrão ou de movimento) mais tarde, depois da sua iniciativa, mas antes da sua iniciativa na próxima rodada. Para isso, diga a ação que você vai tentar, e em quais circunstâncias. Então, a qualquer momento antes de seu próximo turno, você pode fazer a ação preparada como uma reação a essas circunstâncias.

Se, no seu próximo turno, você ainda não tiver realizado sua ação preparada, você não tem mais direito a realizá-la (embora possa preparar a mesma ação de novo).

Pelo resto do combate, seu resultado de Iniciativa torna-se a contagem na qual você fez a ação preparada.

Usar um Talento ou Item Mágico. Alguns talentos e itens mágicos, como ofuda, exigem uma ação padrão para serem usados.

Ações de Movimento

Uma ação de movimento serve para mudar algo de posição — seja você, seja um item. Este tipo de ação nunca envolve atacar, interferir ou causar qualquer efeito nocivo a outra criatura.

Você pode executar uma ação de movimento por rodada. Ou duas, se desistir de sua ação padrão.

Executar um jutsu. Muitos jutsus que afetam o próprio personagem exigem apenas uma ação de movimento para serem executados.

Levantar-se. Levantar do chão exige uma ação de movimento.

Movimentar-se. Você pode percorrer uma distância igual a seu deslocamento (tipicamente 9m para raças de tamanho Médio). Outros tipos de movimento, como nadar, escalar ou cavalgar, também usam esta ação.

Manipular Item. Muitas vezes, manipular um item exige uma ação de movimento. Pegar um objeto em uma mochila, abrir ou fechar uma porta e atirar uma corda para alguém são ações de movimento.

Sacar ou Guardar Arma. Sacar ou guardar uma arma exige uma ação de movimento. Se tiver gastado uma ação de movimento para movimentar-se naquela rodada, você pode fazer um teste de Iniciativa (CD 20). Se for bem-sucedido, pode sacar ou guardar uma arma como uma ação livre. Entretanto, se falhar por 5 ou mais, deixa a arma cair no chão. Se você tiver o talento Saque Rápido, pode sacar ou guardar uma arma por rodada como uma ação livre.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

AÇÕES COMPLETAS

Uma ação completa consome todo o seu tempo e esforço durante a rodada inteira, impedindo você de executar ações padrão ou de movimento.

Corrida. Você pode correr mais rapidamente que seu deslocamento normal. Veja a perícia Atletismo.

Executar um Jutsu. Alguns jutsus exigem uma ação completa para serem executados. Você fica desprevenido ao executar jutsus como ação completa. Ao executar jutsus com tempo de execução maior do que uma ação completa, você gasta uma ação completa a cada rodada.

Golpe de Misericórdia. Você desfere um golpe letal em um oponente adjacente e indefeso. Um golpe de misericórdia é um acerto crítico automático. Além de sofrer dano, a vítima tem uma chance de morrer instantaneamente. Esta chance é de 25% (resultado 1 em 1d4) para PJs e PdMs importantes, e de 75% (resultado 1 a 3 em 1d4) para PdMs secundários.

Investida. Você pode avançar até o dobro de seu deslocamento (e no mínimo 3m) em linha reta e, no fim do movimento, fazer um ataque corpo-a-corpo. Você recebe +2 na jogada de ataque, devido ao impulso, mas sofre penalidade de –2 na classe de armadura até o início de seu próximo turno, porque sua guarda fica aberta. Você não pode fazer uma investida em terreno difícil. Em uma investida, você pode usar a manobra atropelar como uma ação livre.

Usar um talento. Alguns talentos, como Gerador Arcano e Tiro Rápido, exigem uma ação completa para serem usados.

AÇÕES LIVRES

Uma ação livre demanda pouco ou nenhum tempo, esforço ou atenção. Normalmente você pode executar quantas ações livres quiser por turno, mas o mestre pode limitar ou proibir certas ações muito complexas.

Atrasar. Escolhendo atrasar sua ação, você age mais tarde na ordem de Iniciativa, em relação à Iniciativa que rolou. Isto é o mesmo que reduzir sua Iniciativa voluntariamente pelo resto do combate. Quando sua nova Iniciativa chegar, você age normalmente. Você pode especificar este novo valor de Iniciativa, ou apenas esperar até algum momento e então agir, fixando sua nova Iniciativa neste ponto. Atrasar é útil para ver o que seus amigos ou inimigos farão, antes de decidir o que você mesmo fará.

Limites para atrasar. Você pode atrasar sua Iniciativa até –10 menos seu bônus total de Iniciativa. Quando a contagem de Iniciativa chega a esse ponto, você deve agir ou abrir mão de qualquer ação na rodada. Por exemplo, um personagem com um bônus de Iniciativa +3 pode esperar até a contagem de Iniciativa chegar até –13. Nes-

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

se ponto, deve agir ou desistir de seu turno. Isso importa quando vários personagens atrasam suas ações.

Vários atrasos. Se vários personagens estão atrasando suas ações, aquele com o maior bônus de Iniciativa (ou a maior Destreza, em caso de empate) tem a vantagem. Se dois ou mais personagens que estejam atrasando quiserem agir na mesma contagem de Iniciativa, aquele com o maior bônus age primeiro. Se dois ou mais personagens estão tentando agir um depois do outro, aquele com o maior bônus de Iniciativa tem o direito de agir depois.

Falar. Em geral, falar é uma ação livre. Executar jutsus, ou usar habilidades de classe que dependem da voz (como dedo-duro de yakuza), *não* são ações livres. O mestre também pode limitar aquilo que você consegue falar durante uma rodada (vinte palavras são o limite padrão).

Jogar-se no Chão. Jogar-se no chão é uma ação livre. Você recebe os benefícios e penalidades normais por estar caído, mas normalmente não sofre dano ao jogar-se no chão.

Largar um Item. Deixar cair um item que esteja segurando é uma ação livre. Mas deixar cair (ou jogar) um item com a intenção de acertar algo é uma ação padrão. E deixar cair (ou jogar) um item para que outra pessoa agarre é uma ação de movimento.

Ferimentos & Morte

Sempre que um personagem recebe dano — golpeado pelo tacape de um ogro, atingido por uma *explosão de fogo* ou caindo em uma armadilha ninja —, ele perde pontos de vida. Você anota seus pontos de vida na ficha de personagem, ou em qualquer rascunho. Quando sofre dano, subtrai este valor de seus pontos de vida.

Perda de Pontos de Vida

O dano pode deixar cicatrizes, amassar sua armadura e sujar sua roupa de sangue, mas não impede você de agir normalmente — não até que seus pontos de vida cheguem a 0 ou menos.

Se ficar com 0 PV ou menos, você cai inconsciente e começa a sangrar. No início de seu turno, faça um teste de Constituição (CD 15) para estabilizar e parar de sangrar. Se falhar, você perde 1d4 pontos de vida e continua sangrando. Você deve repetir o teste a cada rodada, até estabilizar ou morrer.

Um personagem sangrando pode ser estabilizado com um teste de Cura (CD 15), ou com qualquer efeito que cure pelo menos 1 PV (isso inclui efeitos que fornecem PV temporários). Se restaurar seus pontos de vida para 1 ou mais, você recobra a consciência e pode agir normalmente.

Quando seus pontos de vida chegam a um número negativo igual à metade de seus PV totais, você morre. Então, um personagem com 30 PV ainda estará vivo com –14 PV, mas morre quando chega a –15 PV.

É possível ressuscitar um personagem morto, embora apenas os jutsus mais poderosos sejam capazes disso. Normalmente, é mais simples construir um novo personagem para continuar jogando!

Cura

Depois de sofrer dano, você pode recuperar seus pontos de vida naturalmente, com descanso, ou com efeitos de cura.

Cura Natural. Com uma noite de descanso completo (pelo menos oito horas de sono) você recupera 1 ponto de vida por nível de personagem. Um personagem de 6º nível, por exemplo, recupera 6 PV com uma noite de sono. Qualquer interrupção significativa (como um combate) impede a recuperação naquela noite.

Meditação. Personagens com esta habilidade de classe, como o kensei, o monge e o shinkan, recuperam 2 PV por nível de personagem após certo tempo meditando.

Cura Mágica. Certas habilidades, jutsus e itens mágicos podem recuperar pontos de vida. O efeito normalmente é instantâneo.

Limite de Cura. Você nunca pode recuperar mais pontos de vida do que perdeu. Mesmo a cura mágica não pode elevar seus PV acima de seu total original.

Dano Não Letal

Quase todo o dano causado em condições normais (armas, armadilhas, jutsus de dano...) é letal.

Dano não letal funciona como o dano letal, mas não conta para determinar quando você vai morrer. Por exemplo, se você sofrer dano não letal suficiente para levar seus PV a 0 ou menos, vai cair inconsciente. No entanto, mesmo que esse dano não letal seja suficiente para levar seus PV a um número negativo igual à metade de seus pontos de vida, você não morrerá.

Normalmente, armas causam dano letal. Você pode usar uma arma para causar dano não letal (batendo com as partes não afiadas da arma, controlando a força dos golpes ou evitando pontos vitais), mas sofre uma penalidade de –4 na jogada de ataque.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Ataques desarmados e certas armas específicas causam dano não letal. Você pode usar um ataque desarmado ou uma arma que causa dano não letal para causar dano letal, mas sofre a mesma penalidade de –4 na jogada de ataque.

Movimentação

Deslocamento. Esta é a medida de quantos metros você pode percorrer com uma ação de movimento. O deslocamento depende de sua raça, sendo normalmente 9m para raças Médias.

Tabuleiro. Para auxiliar a visualização dos personagens e monstros em combate, você pode usar um mapa ou tabuleiro quadriculado, e peças ou miniaturas para cada criatura. Um quadrado no tabuleiro tipicamente tem 2,5cm de lado (mas pode ter qualquer outra medida) e representa 1,5m no mundo de jogo. Assim, um personagem com deslocamento 9m pode percorrer 6 quadrados com uma ação de movimento.

Você pode traçar seus próprios tabuleiros, ou procurar por mapas próprios em lojas de RPGs ou online.

Atravessar um Espaço Ocupado. Você pode se mover livremente através de um espaço (ou um quadrado, em um tabuleiro) ocupado por um aliado. No entanto, não pode atravessar um quadrado ocupado por um inimigo, a menos que ele esteja indefeso (inconsciente, paralisado...), ou seja pelo menos três categorias de tamanho maior ou menor que você. Você também pode atravessar um espaço ocupado por um inimigo usando a perícia Acrobacia ou a manobra atropelar.

Carga. Se você estiver carregando uma carga pesada (veja o **Capítulo 3: Armas & Equipamento**), seu deslocamento diminui em 3m.

Diagonais. Em um mapa, mover-se na diagonal custa o dobro. Ou seja, andar 1,5m (1 quadrado) na diagonal conta como 3m (2 quadrados). O mesmo vale para movimento diagonal em três dimensões (voando, ou nadando).

Outros Tipos de Movimento. Além de andar, você pode usar uma ação de movimento para se mover de outras maneiras. Consulte as perícias Acrobacia e Atletismo.

Subir ou Mergulhar. Voando ou nadando, movimentar-se na vertical custa o dobro na subida, e metade na descida. Ou seja, voar 1,5m para cima conta como 3m, enquanto voar 3m para baixo conta como 1,5m. O oposto é válido para um personagem usando deslocamento de escavar.

Terreno Difícil. Lugares acidentados, como um pântano lamacento, neve profunda, florestas cheias de raízes ou ruínas com destroços, são terreno difícil. Mover-se em terreno difícil custa o dobro. Ou seja, você se move metade do deslocamento normal — ou gasta 3m de deslocamento por quadrado, em vez de 1,5m. Atravessar um lugar muito apertado também conta como terreno difícil.

Condições Especiais

Camuflagem. Você recebe camuflagem quando algum efeito atrapalha a visão dos inimigos. Pode ser escuridão, neblina, folhagens... — onde você está, ou no espaço entre você e o inimigo. Ataques contra você têm 20% de chance de falha, não importa se a jogada de ataque acerta ou não.

Você recebe camuflagem total quando seus inimigos não podem vê-lo — por exemplo, em uma câmara completamente escura. A chance de falha em camuflagem total é 50%.

Personagens com visão na penumbra (como os henge, nezumi e vanara) ignoram camuflagem por escuridão. Personagens com visão no escuro (kaijin, mashin, ryuujin) ignoram camuflagem total por escuridão.

Cobertura. Você recebe cobertura quando está atrás de algo que bloqueia o ataque dos inimigos, como uma árvore, uma muralha de castelo, a lateral de uma carroça ou uma criatura maior. Você também recebe cobertura se usar uma carapaça kappa e se jogar no chão. Cobertura fornece +4 na classe de armadura.

No tabuleiro, o atacante e o alvo escolhem, cada um, um canto do quadrado onde estão. Trace uma linha reta entre os cantos. Se essa linha é interrompida por um obstáculo ou criatura, o alvo tem cobertura.

O alvo não recebe cobertura se a linha seguir ao longo de um obstáculo, ou apenas tocar a ponta de um obstáculo.

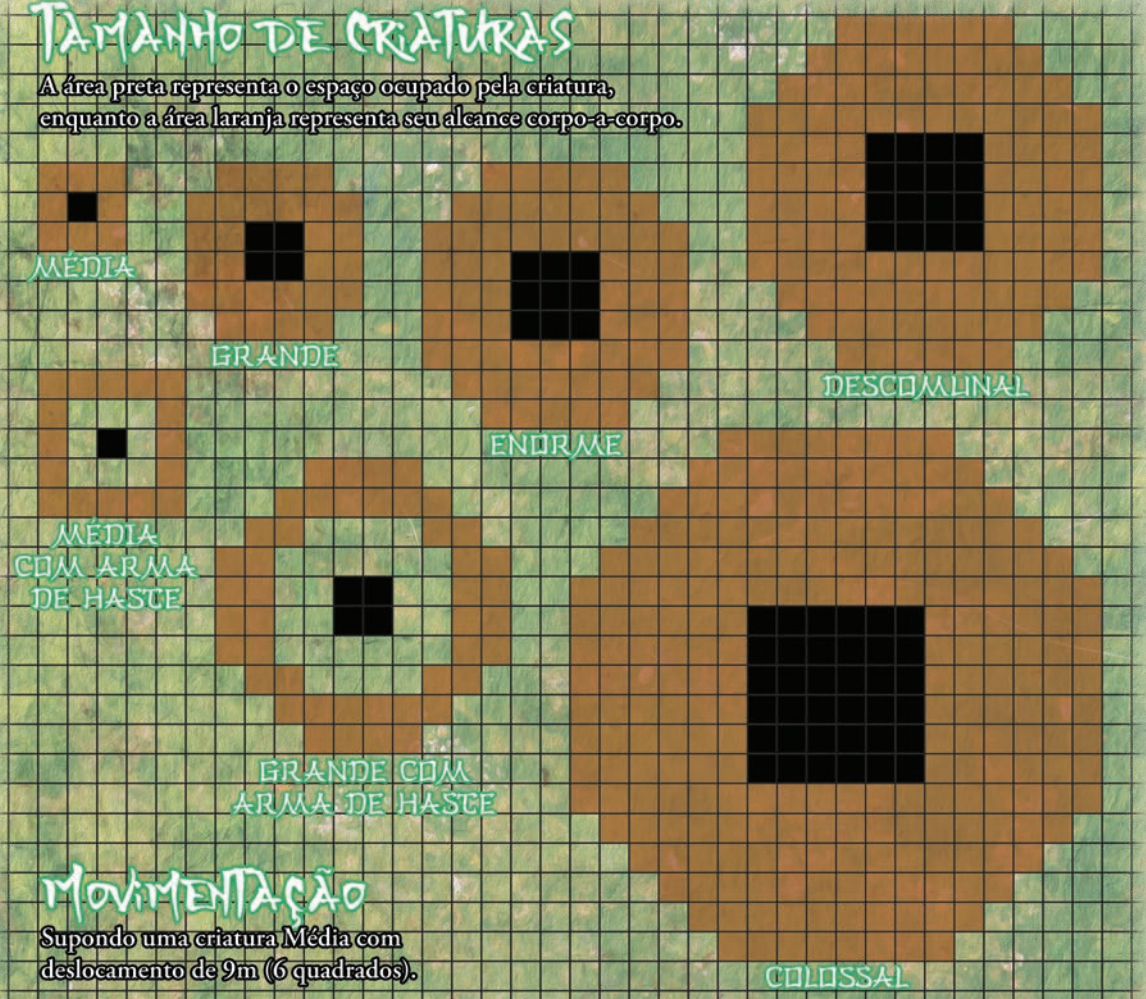
Você recebe cobertura total quando seus inimigos não puderem alcançá-lo — por exemplo, se estiver atrás de uma parede. Cobertura total impede que você seja atacado.

Flanquear. Quando você luta corpo-a-corpo com um oponente e um aliado faz o mesmo no lado oposto — ou seja, o inimigo está exatamente entre vocês — vocês estão flanqueando o alvo. Ambos recebem +2 em suas jogadas de ataque contra o alvo flanqueado. Não se pode flanquear à distância. Flanquear é uma violação de honra moderada, que pode ser evitada simplesmente desistindo do bônus.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

TAMANHO DE CRIATURAS

A área preta representa o espaço ocupado pela criatura, enquanto a área laranja representa seu alcance corpo-a-corpo.



MOVIMENTAÇÃO

Supondo uma criatura Média com deslocamento de 9m (6 quadrados).

Movimentação normal

Movimentação diagonal

Movimentação sobre terreno difícil (representado pela área laranja)

FLANQUEAR

Para saber se dois personagens estão flanqueando uma criatura, trace uma linha que cruze o centro dos espaços ocupados pelos personagens. Se a linha atravessar bordas opostas do espaço ocupado pela criatura, os personagens estarão flanqueando.

Situações em que há flanquear

Situações em que *não* há flanquear

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com